

# DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Janvier 1995 - n°14

## CD Dream

L'univers des  
consoles CD 32 bit.



## Dossier

Amiga et graphisme

## Labo

10 genlocks au banc d'essai

## Jeux :

Alien breed tower  
assault, Pinball illusions,  
Lords of the realm...

## Reportage :

World of Amiga

VIDEO IN

PHASE

VIDEO

GST

**Bons plans :**  
gagnez jusqu'à 100 fois  
le prix du magazine.

L 2306 - 14 - 35,00 F.



Exclusif : l'interview de Tim Burton

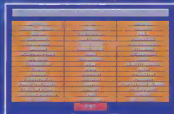
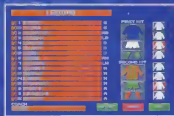
PLUS LOIN DANS LA SIMULATION SPORTIVE !

# Sensible WORLD OF SOCCER

Que peut-il y avoir de mieux que  
**Sensible Soccer**, le jeu de foot ?  
**Sensible World of Soccer**, le jeu  
de management d'équipe !

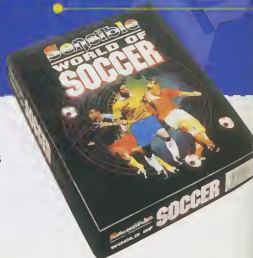
Par les créateurs de  
**Mega-lo-mania**, **Cannon Fodder**  
et **Sensible Golf** !

**OFFRE SPECIALE DREAM**  
**SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF**  
**249 FRANCS**



- Toutes les statistiques de l'année 94-95 : 131 nations, 1 400 clubs, 26 000 joueurs et leurs caractéristiques (véritables noms, véritables numéros de maillots, véritables couleurs de cheveux...) !
- 8 variables par joueur : jeu de tête, tackle, passe, contrôle de balle, vitesse, puissance de tir, capacité de finition et forme physique !
- Possibilité de laisser l'ordinateur jouer les matchs de votre équipe ou de les jouer vous même au joystick !
- Ambiance sonore : chants originaux des supporters en fonction des pays visités !
- Avant le match : entraînement, marché international des transferts.
- Pendant le match : gestion des joueurs (changements) et des tactiques (pré-définies ou programmables).
- Après le match : analyse statistique, comptabilisation financière.
- Possibilité de créer vos propres tournois ou championnats (jusqu'à 64 joueurs).

**NOTE 91% PAR DREAM**



Bon de commande à découper ou à recopier sur papier libre et à retourner  
à Posse Presse/Sensible, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Oui, je commande Sensible World of Soccer au prix exceptionnel de 249 francs + 40 francs  
de frais de port. Ci-joint un chèque de 289 francs à l'ordre de Posse Press.

Nom : ..... Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Signature : .....

Offre valable dans la limite des stocks disponibles, pour la France et modifiable sans préavis.



**Produits CD-32**  
**Communicator II**  
**Lite 690.--**  
**Full 990.--**  
**Produit pour communiquer avec votre A1200**



# CUDA

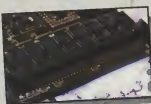
## INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, rue de Trévis, 75009 PARIS, FRANCE

Téléphone: (1) 42.46.47.60. Télécopie: (1) 42.46.47.01

Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

**NOUVEAUX**  
**Workbench 3.1**  
 A500/2000 730.--  
 A33000T 830.--  
 A4000 830.--  
 Enfin dispo en français chez CUDA  
 inclus manuel, rom + disquettes



## MEMOIRES

**Amiga 500**  
 C1512H 512K + Horloge  
 C1520 2 Mo + Horloge Option 1 Mo Chip  
 MegaChip2 2 Mo + CHIP + Super Fat Agnus

**Amiga 600**  
 C1605H 1 Mo + Horloge

**Amiga 1200**  
 C11208 Avec Horloge + Support Co-Pro  
 0 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)  
 2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)  
 4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)  
 8 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)

**Divers**  
 SIMM 2 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin 790.--  
 SIMM 4 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin 1190.--  
 SIMM 8 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin 2490.--  
 SIMM 1 Mo Static columns (A3000, Ext. A2000) 450.--  
 SIMM 1 Mo (Extension A3000, et PC) 30 pin 350.--



**PowerScan 4 Scanner à main 256 niv. de gris 1490.--**  
**PowerScan Couleur 2490.--**  
 Alfascan Scanner + Soft 256 Niv. gris 1290.--  
 Crayon Commodore 2400 BPS 299.--  
 Souris Optique + Tapis 310.--  
 TrackBall "laser" (Amiga/Atari) 349.--  
 I/O Card 2 serial 2 parallel A2/3/4000 990.--  
 Contrôleur CD-ROM/IDE A2/3/4000 990.--  
 ROM Switcher A500 199.--  
 ROM Switcher A600 289.--  
 Video Backup (Version Peritel) 499.--  
 ROM 2.04 ou 1.3 199.--  
**DISK EXPANDER + manuel en français 349.--**

## CARTES ACCELERATRICES

**Bi-Turbo C11228 949.--**  
 28 Mhz, extensible jusqu'à 8 Mo par SIMM, horloge, support Co-Pro, compatible Overdrive, disque dur, genlock.

**Venez nous voir dans notre nouveau Show Room CUDA, 31, rue de Trévis, 75009 Paris**



## TURBO BOARD M-TEC 68030-28 Mhz.

Vrai 68030 avec MMU  
 Mémoire Autoconfig  
 Option contrôleur SCSI II  
 Support Co-Pro PLCC / PGA  
 Horloge Calendrier

**Gratuit 1 Un Modem Avec chaque M-Tec 1230**



## Offre Spéciale 1995

**Carte Vide 1590.--**  
**Carte + 4 Mo 2590.--**  
**+ 4 Mo + Co-Pro 28 2990.--**  
**+ 4 Mo + Co-Pro 50 3590.--**  
**+ 8 Mo + Co-Pro 50 4690.--**

## Lecteurs

**Double Densité**  
**C1880 Externe tous Amiga 490.--**  
**C1881 Interne A500/600/1200 460.--**  
**C1882 Interne A2000/4000 460.--**

**Haute Densité - 1.76Mo par disquettes**  
**C1176 Externe tous Amiga 1190.--**  
**C11761 Interne tous Amiga 990.--**



## DISQUES DURS

Tous nos disques durs sont livrés avec une garantie de 1 an, câblages, notice, disquette d'installation, + 20 Mo de DP, formaté.

### Amiga 1200

#### - Disques Durs 3.5"

Incredable ! nous vous assurons et garantissons l'installation d'un disque dur 3.5" dans votre Amiga 1200 sans aucun problème. Bénéficiez d'une vitesse plus rapide (jusqu'à 10 fois), à des prix incomparables à ceux des 2.5".

**Nouveaux arrivages chaque semaine**  
**Consultez-nous ! pour les tout derniers prix**

- Disques Durs 2.5"	Pour Amiga 1200 / 600	
40 Mo 790.--	85 Mo 1490.--	
60 Mo 1090.--	120 Mo 1890.--	
<b>Amiga 500</b>	Contrôleur + Extension mémoire	
Vide 990.--	210 Mo 2490.--	
80 Mo 1990.--	340 Mo 2990.--	
<b>Amiga 2000</b>	Contrôleur + Extension mémoire	
Vide 790.--	340 Mo 2590.--	
80 Mo 1890.--	420 Mo 2890.--	
210 Mo 2190.--	540 Mo 3190.--	

## Produits Adept Development

**Home Music Kit 229.-- Painter 3D + Personal Paint 290.--**  
**Fun Color 149.-- Deluxe Midi IV 149.--**

### Bon de Commande

Nom \_\_\_\_\_ Tel \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport  
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

N° Article / Description \_\_\_\_\_ Montant TTC \_\_\_\_\_

+ Frais de Transport \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_



Un samedi soir sur la terre

Une fois n'est pas coutume, on aura, le 31 décembre au soir, non pas une, mais deux bonnes raisons de "faire la fête" (nous sommes rassurés, parce que sans motif valable, c'est quand même pas la même chose...) : c'est le soir du nouvel an et en plus ça se passe un samedi soir. Le samedi soir, étant, pour ceux qui ne suivent pas, la nuit mondiale pour la fête. Mais pourquoi célébrer la nouvelle année ? C'est vrai ça, après tout, on ne sait pas ce qu'elle nous réserve, la traître, et elle ne nous rajeunit pas en plus ! C'est d'ailleurs pour cette raison que ce soir-là, on veut noyer sa tristesse (celle des autres, on verra plus tard) dans les bulles de Champagne (pour les plus riches) ou de Claret de die (pour les autres, qui ne peuvent pas être tristes ET classieux). Bref, vous l'aurez compris, on n'est pas vraiment à la noce. Pour aggraver la situation (déjà décidément elle commence à m'ennerver cette nouvelle année), le jour férié d'avant ou d'après, ce sera pour l'an prochain (et encore, si tout va bien !). Bon, puisque nous ne sommes pas rancuniers chez Dream, nous vous souhaitons une excellente année 1995 à vous tous (mais bon, quand même).

Christine Robert

# S o m

## 6 Disquette

**Bonne année avec notre top-sélection**



## 8 Actualités

**Entretien avec un vizir ou tout sur l'étrange Noël de monsieur Amiga**

## 16 Bande dessinée

**"Il" était deux fois...**

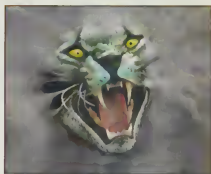
Par Weg

## 17 Bons plans

**Bon plan au nouvel an, Noël toute l'année !**

## 18 Dossier

**Le couple de l'année qui défraie la chronique (ta mère) : Amiga et graphisme**



Les pixels sortent leurs griffes !

## 28 Reportage

**Londres 1994 : les Anglais parlent aux Amiga, je répète...**

## 32 Jeux

**Ils sont tous venus : du futur, du présent, du passé : Alien breed tower assault, Football glory, Lords of the realm, Zeewolf... pour vous souhaiter une heureuse année ludique**



Football glory.



# m a i r e

## 52 Astuces

**1<sup>ère</sup> bonne résolution pour 1995 : apprendre à devenir malin !**

## 56 Espace lecteurs

**2<sup>e</sup> bonne résolution pour 1995 : se cultiver, se cultiver... Il faut que j'y arrive !**



*L'étrange Noël de monsieur Jack.*

## 60 Démon

**Code : MC Vodka  
Music : FF Amadeus  
Graph : Vangogue**



## 62 Domaine public

**Comment envisager une nouvelle année sans lui ?**

## 68 Labo

**Labonne année !**



*Le genlock Gst gold pro.*

## 74 En pratique

**Les 10 commandements du disque dur**

## 76 Débutant

**Le début de l'an... Dos**

## 78 Programmation

**Nostradamus l'a dit : Amos et Blitz seront les meilleurs amis du monde**

## 82 Forum lecteurs

**Z'y va, pose-la ta question !**

## 89 CD Dream

**Le magazine des consoles CD 32 bit.**



**Dream's bootik P.86**

**Abonnements P.88**

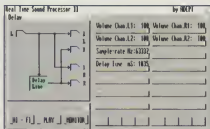




Pour inaugurer cette nouvelle année, la disquette prend des airs de fête. En tout premier lieu, Real time sound processor, une version allégée d'un superbe programme commercial qui vous permettra de modifier des samples en temps réel. Ensuite, une exclusivité pour Dream : GfxLab. Cet utilitaire se veut être l'équivalent du célèbre ADPro (Art département professionnel) et ravira tous les fans de retouche d'images. Les joueurs ne seront pas déçus puisque nous leurs offrons en avant-première Holliday lemmings 1994 pour la réflexion et Star buster destiné aux fans de l'arcade. Sans oublier l'utilitaire ultime, celui dont personne ne peut se passer : VClock ou la montre digitale vectorielle !

## Real time sound processor (1.3+)

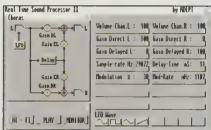
DEFORMATION



Parlez dans le micro.

La version light de ce programme commercial édité par Adept est destinée aux musiciens. Qu'on se le dise, il faut, pour utiliser ce programme, une interface de digitalisation (style Technosound ou Dss). Il convient dans un premier temps de charger un effet : trois effets (grande-

ment paramétrables) sont disponibles sur la disquette. La version complète en comprend plus de trente ! Une fois l'effet sélectionné, il vous suffit de lancer la lecture. Les signaux sonores (émanant d'un micro ou d'une stéréo) seront déformés en temps réel. Idéal pour l'animation de soirées en branchant son Amiga sur une stéréo,



J'ai avalé un sound processor...

le système peut également servir à créer de nouveaux sons qui peuvent directement être enregistrés sur la sortie audio de l'Amiga. Le RTSP fait partie du Home music kit d'Adept pour lequel une offre spéciale est disponible dans la Dream's bootik, en page 87.

## Holliday lemmings 1994 démo (3.0+)

JEU



Les Lemmings vous souhaitent de bonnes fêtes.

Monsieur Psynosis récidive et, tout comme l'année dernière, nous gratifie d'une version démo 94 du célèbre Lemmings. Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas ces charmantes créatures vertes, sachez qu'il vous faudra les sauver d'une mort atroce. La tâche s'annonce très difficile dans la mesure où le chemin menant à la sortie est semé d'embûches. Vous disposez d'un set d'icônes qui vous permet d'agir sur les Lemmings. Certains pourront creuser, construire des ponts ou bien stopper leurs comparses. Il



Il n'y en a encore qui ne croient pas au Père Noël !

vous faudra combiner tous ces attributs afin que le pourcentage requis trouve la sortie.

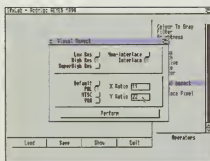
## GfxLab 1.2 (3.0+)

DEFORMATION II, LE RETOUR



Faites de l'effet à vos images.

GFXLab a déjà été testé dans la rubrique domaine public (voir Dream n°9). A l'époque, il nous avait impressionné tant par sa puissance que par sa convivialité. Nous avons contacté Rodrigo Reyes, auteur de ce programme afin de vous en faire profiter. Après quelques mois de dur labeur, il nous a fait parvenir une version spécialement destinée aux lecteurs de Dream (bande de veinards !). Sans entrer dans les détails, GfxLab est dans la même veine que le fameux ADPro, mais pour



Sélectionnez l'affichage de sortie.

nettement moins cher (shareware oblige !). Son cheval de bataille est la retouche d'images tout format. Je m'explique, sa grande originalité est d'être basé sur le système des Datatypes. Grâce aux drivers adéquats, il vous sera dorénavant possible de retravailler vos images dans tous les formats existants (GIF, JPEG, TIFF, PCX...) et ceux à venir. Les Datatypes, (disponibles uniquement dans l'OS 3.0) sont des programmes dont se sert GFXLab et qui lui permettent de reconnaître de nombreux formats. Si vous devez travailler sur de nouveaux, il suffit d'incorporer le Datatype concerné et GFXLab sera en mesure de traiter l'image. La documentation en français se trouvant sur la disquette vous fournira toutes les explications relatives au bon fonctionnement de ce programme. L'auteur vous fait savoir que l'enregistrement du programme vous permettra d'accéder à la version 24 bits (Gfx24) disposant entre autres une interface Arexx et de nombreux autres opérateurs. Je vous conseille également de l'installer sur le disque dur si possible. Dans le cas contraire, utilisez-le en bootant avec la disquette du Workbench 3.0 et ainsi bénéficiez de tous les Datatypes disponibles (sur la version présente, seul l'ILBM étant disponible).

## VClock (1.3+)

T'AS PAS L'HEURE



Une horloge digitale pour votre Workbench.

Vous voulez un petit délire ? Pas de problème, VClock vous sera certainement utile car il s'agit d'une horloge digitale que vous pourrez utiliser dans votre système. Sa particularité est d'être vectorielle, c'est-à-

dire que vous pourrez ajuster sa taille à votre convenance.

## Star buster (1.3+)

JEU II. LE RETOUR

Encore un jeu écrit en Amos qui prouve combien ce langage peut donner des résultats surprenants pour peu que le programmeur se



Un casse-briques qui en casse !

donne du mal. Star buster est un casse-briques endiablé qui s'inspire de l'extraordinaire Krypton egg. Comme dans tout bon casse-briques, des



Construisez-le vous-même.

tonnes (et c'est peu dire, parfois, c'est véritablement hallucinant) de bonus sont au rendez-vous ainsi que de nombreux niveaux exigeant du joueur adresse et rapidité. Signalons que Star buster fonctionne parfaitement en multitâche.

## Ne soyez pas cave !

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le CLI) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire). Attention, "1.3+" signifie que le programme tourne sur A500 et plus, "2.0+" sur A600 et plus, enfin "3.0+" sur A1200 et plus. Vérifiez donc le système de votre machine.

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

BONNE ANNÉE.  
BONNE SANTÉ.  
SHAC



Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, demos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.



## en hausse

## ▲ Enquête de vérité

Selon une enquête de Frost and Sullivan (l'équivalent anglais de notre Sofres), la croissance du multimédia devrait être de 10 % ces prochains mois. Le débat sur l'intégration du multimédia à la maison n'est pas encore clos, mais ce qui est sûr, c'est que l'introduction de la vidéo grand public aura un effet majeur sur l'environnement de travail en bureau.

## ▲ Net et précis

Le DP s'est enrichi d'un petit nouveau : Joachim Bergot. Ce charmant monsieur a eu la judicieuse idée de réaliser une disquette entièrement dédiée à l'Internet. La somme d'informations qui a été recueillie est époustouflante, et permettra, aux experts comme aux novices, d'y trouver leur compte sur le "net". La plupart des organismes de distribution de domaine public devrait le compter dans leur catalogue à l'heure où vous lirez ces lignes.



## Le temps du clone Amiga ? Final calc

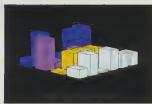
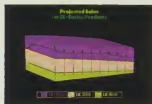
## RUMEURS

Avec le retard pris par le rachat de Commodore, l'idée d'un clone Amiga arrivant sur le marché est de plus en plus courante chez les passionnés. Voici ce qu'en dit Jim Drew, gourou de Utilities unlimited of Oregon (créateur d'Emplant) : "un clone Amiga est très facile à faire. J'en ai parlé avec Dave Haynie avant qu'il quitte Commodore pour Scala et nous avions tous les deux la même idée pour

ce genre de machine. Tout ce dont on a besoin est un processeur RISC pour l'émulation des chipsets Amiga et de la logique. (...) Le prix ? Bien inférieur au prix d'un Amiga. Vous voulez des sprites plein écran ? Pas de problèmes. Vous voulez un lecteur de disquettes HD 2,88 Mo ? Pas de problèmes non plus. Je sais que Dove voulait faire une machine comme ça et qu'ils ont dit non".

## TABLEAU

Softwood (Final copy et Final writer) annonce la sortie prochaine d'un tableur pour Amiga : Final calc.



Final calc.

Une excellente nouvelle compte tenu du manque de logiciels dans ce domaine sur notre machine. Final calc permet de gérer simultanément jusqu'à 254 feuilles de 18 277 colonnes et 65 000 lignes). Le scrolling des colonnes et des lignes est annoncé très fluide. L'interface est constituée de menus accessibles à la souris ou encore de raccourcis claviers. Le logiciel dispose d'un grapher puissant 2D et 3D, de commandes Arexx, etc.



## Tableau d'une exposition

## VIDEO TOASTER EXPO

Du 14 au 15 décembre au Universal city Hilton de Hollywood avait lieu le Video toaster expo. Une bonne trentaine d'exposants Amiga étaient présents parmi lesquels Blackbelt systems, Innovision, Newtek, Realsoft, Sunrise industries. La vedette du salon était sans aucun doute le Paws (Personal Amiga WorkStation) de Silent paw productions, un Amiga portable ! Il s'agit en fait d'un boîtier qui reçoit la carte mère de votre ancien Amiga (1200, 3000 ou 4000) pour le transformer en laptop disposant d'un écran couleur, d'une batterie rechargeable intégrée, d'un clavier, d'une trackball et d'un lecteur de disquettes avec disque dur.

## Viva Amiga !

## OLÉ !

Du 8 au 13 novembre avait lieu en Espagne le Simo, grand messe de l'informatique de la péninsule. L'Amiga y était représenté par la société PixelSoft sur un stand de 50 m2. Les produits de Scala, Newtek, GVP, Sunrize et Softlogik étaient en exposition.

## Nostradamus a parlé

## ASTROLOGIE OU DON'S MEDIUMNIQUES ?

Un pronostic sur le marché des jeux vidéo en 95 ? Bev Ripley, chairman du Rhino groupe anglais nous donne ses impressions : "le tout début de l'année prochaine sera productif. Cette saison bénéficie toujours des retombées de Noël. Mais le milieu de l'année sera très calme, tout le monde attendant impatientement l'arrivée des nouvelles consoles". Qu'ajouter de plus si ce n'est que toute la rédaction attend impatientement des informations supplémentaires à propos des prochaines machines, et notamment de la part de Commodore (une CD-64 peut-être ?).

## Emerald mine

BOULDERDASH'S STORY



Emerald Mine.

L'Emerald mine club en Hollande, une association de fanatiques des clones *boulderdash*, annonce l'arrivée du *Emerald mine tools*. Le logiciel comprend l'*Emerald mine editor v5* qui permet de réaliser ses propres niveaux, le *Player v5* (qui permet de jouer à ses propres niveaux, une documentation complète et une série d'utilitaires... très utiles).

## Je fais ma télé

INTERACTIVE

La télé interactive, c'est pour l'année prochaine... en Angleterre. Sans entrer dans le détail, une chaîne britannique devrait proposer sur ses ondes des sujets aussi divers que la programmation éducative, le shopping, avec en plus le choix des films vidéo que l'on peut regarder. Dans ces conditions, il n'y aura bientôt plus de magazines sur les programmes télé, car nous serons en mesure de choisir nous-mêmes nos émissions. Une chaîne à la carte, en fait.

## Lemmings, quand tu nous tiens !

LE BON PLAN

Si nos pages de trucs et astuces ne vous paraissent pas suffisantes, sachez que la solution complète de *Lemmings* est désormais disponible. Ce bouquin, malheureusement en anglais, décrit le meilleur moyen de terminer tous les tableaux de *Lemmings*, *Oh no ! More lemmings* et *Lemmings II*, car bien que ces titres ne soient pas de la plus grande jeunesse, il y a encore beaucoup de joueurs bloqués quelque part dans un niveau. Grâce à ce livre, Kuma books se charge donc de les dépêtrer de cette galère et les guider au travers de ce formidable jeu de réflexion qu'est *Lemmings*.



Lemmings II.

## Termite

TELECOMMUNICATIONS

Oregon research annonce *Termite*, un programme de télécommunications pour l'Amiga destiné à une utilisation personnelle. Compatible 2.0, l'application supporte une vitesse de 115,200 bps, un carnet de numéros (liés chacun à une configuration définie), une fenêtre de dialogue multitâche, des macro-commandes, des menus et une interface graphique configurable.

## Digita' Aid

DISTRIBUTION

Softlogic annonce la distribution des produits de Digita international aux Etats-Unis. Le traitement de textes *Wordworth* et la base de données *Datatore* seront donc vendues aux Amériques en échange de quoi Digita devient le représentant de Softlogik et de son superbe *PageStream* en Europe.

## FMV 1200 ?

J'DÉCOMPRESSE !



L'intro FMV de Cannon fodder.

Ccube, spécialiste de la compression informatique, a construit un nouveau chip MPEG de décompression. Grâce à cela, le format VidéoCD devrait toucher un plus large public et peut-être même aboutir à une carte FMV pour 1200 et 4000 dont on a si longtemps parlé.

## en baisse

▼ Innelec

La nouvelle s'est répandue lors du dernier Super games : Innelec, l'un des plus gros distributeurs informatique français, est actuellement en cessation de paiement. Inutile de vous préciser que cette information a alimenté les conversations durant le salon.

▼ Psygnosis

Regrets pour l'éditeur Psygnosis qui nous avait habitués à être productif sur Amiga. Des seize jeux prévus initialement pour fin 1994, trois sortiront effectivement sur Amiga : *Zonked*, *Lemmings III*, *Flink*. Dommage pour Estactica.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au (33-1) 48 87 57 30 ou à nous passer un petit fax au 48 87 51 23.

## CEI rachète l'Amiga ?

CONFÉRENCE DE PRESSE

*Il y a quelques jours, Alex Amor, le directeur de Cei, donnait une conférence sur les réseaux. Ce n'est un secret pour personne, Cei est actuellement à deux doigts de racheter l'Amiga et de damer le pion à Commodore Angleterre. Voici quelques morceaux choisis.*

### Le processus de rachat

**Question :** *qu'en est-il de votre offre ?*

Alex Amor : nous sommes actuellement submergés d'encouragements en provenance du monde entier. Nous avons été incroyablement aidés. (...) Nous sommes en phase finale de négociation avec le liquidateur. Si tout va bien et qu'aucune contrainte légale ne nous en empêche, il est possible que nous signions avant la semaine prochaine. L'inventaire reste problématique. Les stocks de Commodore ont été plusieurs fois transportés et un grand nombre de produits a été égaré. Notre objectif est de réintroduire l'Amiga le plus tôt possible (...). Il y a un grand nombre de sujets légaux qui doivent être résolus. (...) En ce qui concerne Commodore UK, Cei est prêt à coopérer avec toute société qui souhaite le succès de l'Amiga. Notre planning prévoit d'avoir des filiales très rapidement en Angleterre et en Allemagne dans les deux mois qui suivent la signature du contrat. Ces filiales seront gérées par des gens très compétents (ex-management de Commodore) ou nouveaux.

**Q :** *pourquoi le processus a-t-il pris plus de six mois ?*

AA : d'abord, vous devez savoir que Commodore était une société milliardaire. Il y avait 35 filiales dans plus de 20 pays. C'est un cauchemar légal. (...) Cela a pris du temps de tout évaluer. Les problèmes avec l'inventaire aux Philippines a rallongé récemment les délais.

### La technologie et le développement

**Q :** *qu'en est-il de l'équipe de développement ?*

AA : au moment de l'acquisition de Commodore, nous aurons les 17 ingénieurs qui restent actuellement. Notre planning prévoit d'augmenter ce nombre à 103 personnes avant la fin de l'année. Nous pensons travailler en étroite collaboration avec d'autres constructeurs comme Ameristar (NDLR : Ameristar ont déjà travaillé avec Commodore sur des cartes).

**Q :** *que pensez-vous du DSP ainsi que d'un 68040 pour chaque Amiga (A1200-040, CD32-040, etc.) ?*

AA : Motorola est sur le point de nous envoyer un nouveau processeur 68040 créé avec le principe du RISC à l'esprit. (...) J'imagine qu'il peut facilement aller jusqu'à 100 Mhz... Nous verrons. Ce processeur sera beaucoup moins cher que l'actuel 68040 et peut en effet être le processeur minimum pour toutes les machines. Le DSP est une bonne chose mais doit être soutenu par des applications.

**Q :** *est-ce qu'un CD-Rom avec émulation CD-32 et carte MPEG est prévu pour le 4000 ?*

AA : oui !

**Q :** *qu'en est-il de Windows NT ?*

AA : la plupart des gens n'achèteront pas un Amiga parce qu'il permet de faire tourner Windows NT. Mais beaucoup achèteront un Amiga parce qu'il ne tourne pas sous Windows.

**Q :** *pourquoi ne pas introduire un nouvel éditeur de texte, un*

*programme de dessin ou de communication avec chaque Amiga comme le fait IBM ? Ed est vraiment très vieux.*

AA : tout à fait. Pourquoi pas un programme pour se connecter sur Internet ? Les options sont illimitées. Je suis conscient que notre offre doit être beaucoup plus professionnelle et à la mode.

**Q :** *est-ce que les prochaines versions du Workbench auront un look plus professionnel ? Un grand nombre d'utilisateurs se servent des programmes du DP pour améliorer leur interface.*

AA : nous avons une longue liste d'améliorations cosmétiques.

**Q :** *Commodore avait une politique développeurs qui coûtait beaucoup d'argent. Pensez-vous pouvoir offrir un support technique aux "petits" développeurs de DP/shareware qui souhaitent se documenter sur les prochains systèmes.*

AA : oui, cela fait partie de nos priorités.

### La CD-32

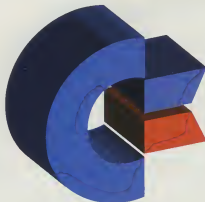
**Q :** *allez-vous continuer à soutenir la CD-32 ?*

AA : oui. Mais je vois véritablement le futur dans une machine de type Amiga 1200 avec un CD. Nous devons être réalistes et entrer en compétition avec les grands (Sega, Nintendo) sera très difficile avec la seule CD-32. Exploiter l'avantage de notre technologie pour aller plus loin. La CD-32 est excellente pour les applications interactives, mais la prochaine machine aura plus de chances contre la concurrence.

### La distribution

**Q :** *en tant que société américaine, comment voyez-vous le marché européen ?*

AA : encore une fois, l'Europe est très importante. Commodore vendait 85% de ses machines en Europe. Nous consacrerons toutes les ressources nécessaires pour rendre le marché européen florissant.



## L'homme qui valait 9 milliards

ART

Bill Gates est en fait l'acheteur d'un mystérieux manuscrit de De Vinci, pour la modique somme de 180 millions de francs chez Christie's. Comparée à sa fortune personnelle (9 milliards de dollars), cette acquisition n'est qu'une goutte d'eau, et certaines mauvaises langues disent que l'antique manuscrit contiendrait peut-être les plans secrets du fameux Windows, bien avant que Microsoft n'en fasse son cheval de bataille.





## UNE ÉPOQUE FORMIDABLE

La rubrique des blâmes de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'information.

## ● Procès 1

Frederik Frank Ebanal n'aime pas l'injustice. Ce Texan essaie depuis plusieurs mois à coup de procès retentissants de récupérer une partie de la fortune laissée par sa concubine décédée. Sur les 18 000 dollars qu'elle possédait, Frederik considère qu'un tiers de la somme lui revient. Après tout, plusieurs années de vie commune valent bien ce petit dédommagement. Mais la cour de justice hésite... Ebanal est tout de même en prison pour avoir tué cette même femme d'un coup de fusil dans le visage.

## ● Procès 2

Aux Etats-Unis, la loi indique que les investissements personnels liés à une activité professionnelle sont directement déductibles des impôts. Chesty Love, strip-teaseuse américaine de renom, n'a pas fait d'études de droit mais sait interpréter les textes de lois. En choisissant une opération de chirurgie esthétique visant à tripler le volume de sa poitrine, la jeune femme a investi dans un outil de travail. "Il faut les considérer comme des accessoires de scène que je traîne chaque soir pour gagner ma vie", clame-t-elle. Un avis que le fisc américain ne partageait pas, du moins jusqu'à ce que la cour de Californie tranche en faveur de la jeune femme en reconnaissant qu'il s'agit bien d'un "investissement professionnel dont on ne pourrait tirer aucun plaisir personnel". ■

## Des souris et des ports

## INTERFACE

L'Amiga smart port plus est une interface bien pratique qui permet de relier à votre ordinateur un joystick analogique comme ceux que l'on trouve généralement sur Pc. Mais le boîtier ne s'arrête pas là et propose trois ports différents, afin de connecter en permanence un joystick analogique, un digital et une souris, et un switcher.

## Abe 4.0

## LE RETOUR

Adfi annonce le développement d'Abe 4.0. Le logiciel reprendra les fonctions des précédentes versions sous une interface encore plus ergonomique. En tout 19 fenêtres permettront à l'utilisateur d'exploiter, jusqu'au moindre bit, le contenu de



Abe.

vos périphériques de stockage (disquettes, disques dur...). Grande nouveauté, le logiciel permettra même de réparer les disquettes Pc ou Mac grâce à un module de configuration exceptionnel. Prévue pour juillet 95, cette version sera fournie à un tout petit prix à ceux qui possèdent déjà la version 3.060 d'Abe.

## L'Archos de Noé

## SUCCESS STORY

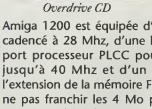
Archos développe encore et encore sur Amiga. Après le succès de l'Overdrive, contrôleur de disque dur externe et la



Overdrive.

sortie de l'Overdrive CD, lecteur de CD-Rom, Archos annonce deux nouveaux produits pour l'Amiga. L'Overdrive plus est un disque dur qui supporte la nouvelle norme Enhanced IDE qui permet de dépasser la barrière des 528 Mo pour

un disque IDE classique et d'atteindre des taux de transfert deux fois supérieurs à l'Overdrive actuel (à condition de s'équiper avec la nouvelle génération de disques durs Enhanced IDE qui offrent des capacités de 700 Mo à 1 Go). A partir de Noël, l'Overdrive plus remplacera définitivement l'Overdrive, pour le même prix. L'Overdrive combo est un



Overdrive CD

contrôleur de disque dur Overdrive avec connecteur d'extension pour Overdrive-CD. Cela permettra donc d'exploiter à la fois un disque dur et un CD-Rom sur l'unique port PCMCIA de l'Amiga. Enfin, la carte accélératrice ATurbo 1228 pour

Amiga 1200 est équipée d'un processeur Motorola 68020 cadencé à 28 Mhz, d'une horloge sauvegardée, d'un support processeur PLCC pour Motorola 68881 ou 68882 jusqu'à 40 Mhz et d'un support barrette SIMM pour l'extension de la mémoire Fast de 2, 4 ou 8 Mo (attention à ne pas franchir les 4 Mo pour conserver la compatibilité avec les périphériques PCMCIA, AmiQuest, Overdrive et Overdrive CD).

## I hate english !

## COMMUNICATION

Un service de traduction en ligne est aujourd'hui disponible sur CompuServe. Il se charge automatiquement de traduire les messages (allemands, anglais et français), pour balayer les frontières linguistiques qui freinaient les utilisateurs.

## Vyper au point

## CARTE

La Vyper 1240 fait son entrée sur la scène Amiga. La carte est équipée d'un 68030 à 40 Mhz, d'un copro pouvant osciller jusqu'à 50 Mhz, il est possible d'ajouter jusqu'à 128 Mo de Fast (SIMM 32 bit), un contrôleur SCSI connectable, et même de

placer le Workbench en Fast RAM par logiciel dédié. Power computing, dans la même foulée annonce la sortie imminente d'un nouveau lecteur de disquette (le Super XL), capable de faire tenir 3.5 Mo par disque ! (Sympa pour les backups).

la Référence de Sérieux, de Qualité et de Fidélité à l'Amiga

1990-1994

CH. HAMES

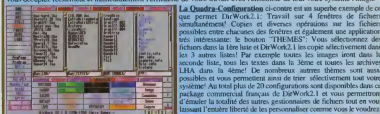
**DIRWORK 2.1 VF**

1990-1994

CH. HAMES

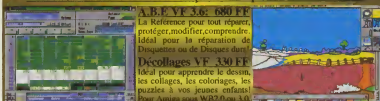
Version Intégralement Traduite en Français (Logiciel, Manuel Imprimé et Exemples)  
«GEANT! UN MUST! UN FEU DE DIEU!» Clament Ses Utilisateurs!!!

DirWork apporte en effet une révolution complète dans le domaine des gestionnaires de répertoires et vous offre une possibilité d'UNIQUE de récupération TOTALE y compris DES FICHIERS INTÉRIEURS DES DISQUES. Ce logiciel est capable d'insérer à la perfection absolument tous les autres gestionnaires de répertoires actuels en vous laissant ensuite l'entière liberté des reconfigurations. De plus, grâce à ses possibilités uniques d'actions multiples et instantanées, DirWork21 identifie automatiquement les divers fichiers présents dans tous les types de trame d'un simple clic de souris. Plus besoin pour vous de connaître les modes d'emploi connus et fastidieux du Shell de l'Amiga ou des utilitaires tels que Lha, Loh, Dms, ViewTsk. Par ailleurs, ce logiciel vous permet de récupérer, DirWork21 le recompose et le décompresse aussitôt sans que vous ayez à apprendre le fonctionnement de Lha! Idem pour vos images y compris AGA, GIF, JPEG, ou 24 bits, vos musiques, textes, etc. etc. etc. Enfin, l'interface la plus puissante de DirWork21 et en plus dérivant aussi radicalement de toutes les tracasseries du Shell et de l'Amiga, vous décrypte réellement et immédiatement l'efficacité de votre travail avec l'ensemble de tout votre système Amiga.



DirWork2 est si convivial qu'on a rapidement grand plaisir à peaufiner sous son interface tout en admirant le résultat en direct sur l'écran et tout en constatant immédiatement l'amélioration époustouflante de l'ergonomie d'utilisation de tout son système Amiga!

**DIRWORK 2.1 Version Française Complète: 690 FF TTC**



**OxTaMED Pro 5.3 VF:** Le plus complet et célèbre des éditeurs de Musique sur Amiga (Jusqu'à 8 canaux audio simultanés et 64 canaux Midi) passe ce mois-ci à la puissance du 16 bits avec cette nouvelle version 5.3 supportant la carte audio 16 bits «Amiga» de MicroDeal pour laquelle il a été spécialement adapté. Réalisé avec la technologie PCMcia (pour Amiga 600 ou 1200) cette carte apporte enfin au grand public la puissance de son sur 16 bits à moindre coût. OxTaMED 5.3 reste bien sûr toujours utilisable en mode 8 bits pour tous Amiga sous systèmes 2.0 et 3.0 et est disponible tout en français sous licence exclusive FF de 490 FF TTC.

**Carte Audio 16 Bits ALRA:** Permet le traitement du son sur 16 bits jusqu'à 60 KHz! Enfin la qualité Laser CD pour tous les utilisateurs d'Amiga 600 ou 1200 grâce au port PCMcia. Prix: 1240 FF TTC. **Tu toriel OCTMED VF:** Destinée aussi bien à ceux qui désirent débiter en musique qu'à ceux professionnels pour les performances, ce logiciel est un guide d'apprentissage étape par étape pour l'écriture de la musique sur Amiga via son logiciel OCTMED 5.0 ci-dessus. Prix du Tutoriel avec ses 3 disquettes d'exemples 450 FF TTC sans OCTMED ou bien 850 FF TTC avec le Tutoriel OCTMED Pro 5.3 décrit ci-dessus.

**AMPC VF:** L'ouvrier Universel de l'Format Musical. Indispensable pour tous les musiciens. 290 FF TTC.

**PROMO FETES-> OCTAMED 5.3 VF + Son Tutoriel + AMPC VF: 590 FF TTC**

**GoldEd Pro VF 1.1:** Version française complète et enregistrée de ce sublime éditeur de texte qui surpasse de très très loin tous les éditeurs actuels tant de par ses possibilités innouées de configuration et de personnalisation que par ses puissantes et innombrables fonctions comme le glissement du texte qui vous permet de multiplier à volonté certains chapitres pour une meilleure clarté d'ensemble ou encore son Multi-Copie/Collé très pratique grâce à l'emploi de 3 tampons! Fonction de compression qui permet de ne saisir que l'abrégé de certains mots ou fonctions, l'éditeur les complétant automatiquement, et enfin sur toutes les fonctions d'un éditeur classique: menus, tabulations, fontes, alignements, etc. GoldEd 1.1 VF: 300 FF. **PowerCopy Professionnel VF 3.0:** Copieur Ultra-Sophisticated avec module externe pour copier en toute sécurité tous vos jeux avec des centaines de fonctions possibles et 400 formats prédéfinis! Prix 800 FF. **PCCTask 2.03 VF:** Le plus célèbre et puissant gestionnaire PC pour tout Amiga en VF complet: 450 FF. **ABC de l'Amiga, Lexique MultiMedia** sur tous les termes informatiques utilisés sur Amiga: 180 FF.

**PROMO FETES-> GoldEd 1.1 VF + Kit-CV VF + C-Tutor VF: 990 FF TTC**

**Kit-CV VF:** Kit de référence pour débiter en C sur 10 disquettes toutes en français avec tous les compilateurs et utilitaires nécessaires et prêts à l'emploi pour tout Amiga plus une énorme VF du C-Manual: Prix tout 500 FF. **C-Tutor VF:** Ouvrage pédagogique sur la norme C-ANSI. Sur 14 chapitres il passe en revue toutes les bases essentielles du C et développe le langage idéal à l'usage de l'Amiga. Prix 300 FF. **Diavolo 1.22 VF:** Réalisé par une équipe composée des 10 plus prestigieux développeurs Amiga, Diavolo est devenu la référence des logiciels de sauvegarde de disques: il est en effet incomparable sur le plan de la rapidité et de l'ergonomie. Disponible en VO-Anglais: 480 FF ou en VF: 300 FF. **Ordio 3.0 VF:** Super Kit de correction orthographique français. Vient d'être adapté à GoldEd! 180 FF. **EdiCalc VF:** Excellent tableur jusqu'à 100 colonnes et 18000 lignes avec fonctions statistiques: 180 FF.

**Le Multi-racais**  
**La Porte**  
**de Tous**

**ART & FRONTIÈRES**

© 1994 F. JAOUEN & France-Festival-Distribution

Descover, des Mondes Infinités et Majestueux

**ART & FRONTIÈRES VF: 350 FF (4 disquettes pour A1200 ou A900)**

**Adresse:**

**Commande:**

Rayez les Options Inutiles ainsi que les frais de Gestion obligatoires. Vous pouvez aussi commander par Minitel

**Gestion: -440 FF** Recommandé: -400 FF Traitement Prioritaire

Eurocheque: -400 FF Urgence: + 100 FF

**TOTAL:**

France-Festival-Distribution: 3 Rue A. France 13220 Châteauneuf-Ls-Maritimes

Tél de 13h à 21h: 93.14.16.65 Fax: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD

## Tu veux un casque ?

ALORS TU CASQUES !



Tu casques... virtuel ?

Victormaxx technologies proposera bientôt sur le marché européen un casque virtuel compatible avec certains jeux Pc et Amiga. En attendant des jeux spécialement en 3D, vous pourrez jouer aux autres grâce à cette interface novatrice... à condition d'avoir un portefeuille bien garni (environ 4 000 francs).

## Le Piccolo maousse costo !

NOUVEAUTÉ

Blittersoft vient de terminer la *PiccoloSD64*, une carte 24 bits dotée d'un processeur 64 bits et 35 fois plus rapide que l'ancienne 1 Supportant de 2 à 4 Mo de RAM, elle permet l'adjonction d'extensions ultérieures (genlocks ou

autres), ainsi qu'un bus spécial Zorro II et III. La résolution atteint les 1280x768 en 16 millions de couleurs, le logiciel *Picopainter* l'accompagne, tout comme un driver 24 bits, des loaders et des savers *ADPro*, *ImageMaster*.

## La construction du monde

L'ENVERS DU DÉCOR

World construction set sera sûrement le nouveau concurrent de Visto. Ses capacités sont impressionnantes : ajout d'images de fonds, chargement de landscapes prédéfinis, éditeur pour la création du terrain et l'adjonction de l'écosystème, chargement de nombreux formats (DEM, DXF, Lightwave motion paths, Relative elevation DEM), et la base de données très précise du sol géologique américain), vue 2D de la carte du terrain pour les animations, changements de caméra, couleur du sol, type d'écosystème, brouillard, ombres, couleur des lumières, de l'eau, hauteur des arbres, niveau de la mer, altitude de la neige. Le rendu semble plus réaliste que Visto, ce qui n'est pas négligeable.



## AGENDA

## ◆ Winter CES

6 au 9 janvier, au Las Vegas Convention Center, Las Vegas, USA

*Le salon de la high-tech de loisirs.*

## ◆ Real-Time System '95

11 au 13 janvier 95 au Palais des Congrès de la Porte Maillot à Paris, France

*Le salon des solutions informatiques temps réel.*

## ◆ Imagina 95

1 au 3 février 1995 à Monte-Carlo, France

*Le plus grand festival de l'image de synthèse.*

## ◆ Cebit

8 au 15 mars 1995 à Hanovre, Allemagne

*Le salon des technologies de pointe.*

## ◆ Micad

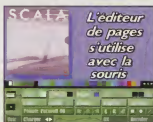
14 au 17 mars 1995 au Parc des Expositions de Paris, France

*Le salon international sur la CAO, la CFAO, l'infographie et les technologies assistées par ordinateur.*

## Le Scala nouveau est arrivé

NOUVELLE VERSION

Scala s'enrichit d'une nouvelle version, la MM400. On peut se demander ce qu'il y avait à rajouter à un logiciel aussi réussi, et bien quelques petits détails qui font la différence, comme une dizaine d'effets de



Scala.

transition totalement inédits, plusieurs antialiasings, et la présence du module Ex, maintenant contenu dans le programme, et permettant de charger un grand nombre de formats d'images (GIF, FLI, FLC, TIFF, PCX). Le Neptun (que vous pouvez retrouver dans le dossier genlocks de ce mois-ci) est supporté (et pilotable), tout comme la digitalisation sous le Vlab et la FrameMachine.

## La bonne orthographe

JE VAIS VOUS CORRIGER

France festival distribution (Ffd pour les intimes) annonce l'adaptation du célèbre correcteur orthographique français Ortho pour l'éditeur GoldED. Cette nouvelle version 3.0 comporte désormais un module permettant de vérifier et corriger les textes directement depuis l'éditeur. Pour les anciens clients d'Ortho, la mise à jour est gratuite, contre tout achat de l'un des nouveaux logiciels de Ffd. Par ailleurs, spécialement conçue pour Octamed 5.3, la carte audio 16 bits Aura, pour les utilisateurs de 600 et 1200, apportera la qualité du son laser associée à une restitution des sons jusqu'à 60 KHz, au direct-to-disk et à une soixantaine d'effets spéciaux. Pour 1 240 francs, l'offre semble alléchante pour se faire un cadeau de Noël, vous ne trouvez pas ?

## Show me the room

LA BOUTIQUE CUDA

Depuis la mi-décembre, le sympathique duo de Cuda informatique a quitté ses locaux de la rue Saulnier pour s'installer à deux pas de là, au 31, rue Trévisse dans le 9<sup>e</sup> arrondissement. En plus des services habituels proposés à ses clients, la société vient d'ouvrir un show-room pour présen-

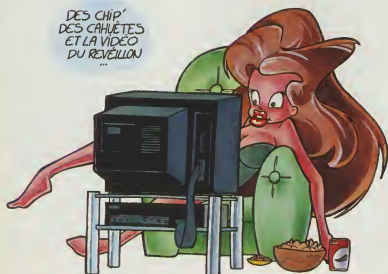


ter leurs nouveaux produits en direct live et ainsi vendre directement aux utilisateurs. Mais comme c'est le service du client qui importe le plus, leur VPC, qui reste bien sûr en place, sera toujours aussi performante qu'auparavant.

## Qui veut du Pc ?

IL EST FRAIS

PC-Task III est devenu un programme commercial. Capable d'émuler un 286, il lui est aujourd'hui possible de lancer un plus grand nombre de programmes qu'auparavant, y compris l'incontournable Windows 3.1, mais aussi gérer le SVGA, les cartes graphiques, les CD-Rom, les disques durs et jusqu'à 16 Mo de RAM. L'upgrade est disponible aux environs de 50 \$, ce qui est loin d'égaliser le prix de plus en plus exorbitant d'un compatible Pc. De plus, PCTask fonctionne sur tous les Amiga, alors pourquoi s'en priver ? Quasar propose dans le même temps la version 2.1 de DirWork, le célèbre gestionnaire de disques. Le nombre de boutons est illimité et configurable (taille, fonte, couleur), l'Arexx et les Virus checkers sont supportés, le programme permet d'afficher les tâches en cours, d'imprimer un écran graphique ou de reconnaître automatiquement le type de fichier et agir en conséquence. Mais il y a tellement de fonctions, que le meilleur moyen, c'est de les découvrir par vous-même.



## En français dans le texte

### TOUT BON

L'Association française du libre essai nous informe de ses activités en ce qui concerne le freeware et le shareware. Conscients du fait que la langue anglaise pouvait être un handicap pour la plupart des utilisateurs, Afle s'est donc chargé de franciser, en accord avec leur auteur, un certain nombre de programmes tels que *MegaD*, *Amifax 1.40*, *DiskManager 4.0* ou encore *Pprefs 1.1*. Un fichier en français accompagne le logiciel, ainsi qu'un manuel au format AS très bien traduit. Les anglophobes n'ont plus qu'à se réjouir de cette intéressante nouvelle.

## The ultimate solution

### LE MONTAGE MULTISTANDARD

Cavin semble être l'ultime solution pour les amateurs de vidéo. Cette "table de montage" pilotée par ordinateur est plutôt attrayante. Jugez plutôt : une compatibilité totale avec les standards Panasonic, Sony, RS-232 et RS-422. L'interface offre tout ce que l'on était en droit d'attendre d'un tel équipement : affichage du Time code, qui est bien évidemment reconnu par Cavin (VITC, RCTC), loader au format *Clarissa* pour incruster, via un genlock, des animations sur vos films préférés. Une interface par *PorDad* très attendue pour cette fin d'année.

## Troll de vie

### JEU DE SOCIÉTÉ

Malgré les nombreux jeux de rôles et de stratégie qui fleurissent la ludithèque Amiga, certains inconditionnels ne refusent pas une bonne vieille partie de jeu de plateau, afin d'accéder à une richesse de scénario encore plus vaste. *Guerre et frontière*, le nouveau produit d'Unicorn devrait leur convenir à merveille. Destinée à une clientèle ado-adulte, le jeu vous place au cœur d'un conflit médiéval où le commerce, la diplomatie et l'art de la guerre devront interagir pour vous permettre de remporter une victoire écrasante sur vos adversaires. Redoutable, un système de "gage" vous oblige à ingurgiter une "krott de troll" (un bonbon fourré à la réglisse salée) à chaque intervention malencontreuse. Vous pouvez être sûr qu'après plusieurs ingestions, on ne vous y reprendra plus ! Un jeu passionnant et très complet pour les adeptes du genre, mais aussi pour les autres (2 à 5 joueurs).



## Le roi Lyon

### MANIFESTATION

La biennale de Lyon 95 est la première manifestation internationale d'art contemporain à se consacrer à l'art vidéo, à l'art informatique, à la réalité virtuelle et au cinéma. Expositions, projections, spectacles et conférences seront au rendez-vous pour retracer l'histoire de chacun des thèmes et recenser les techniques actuelles. Pour une fois, il y en a qui ont de la chance d'habiter en province !

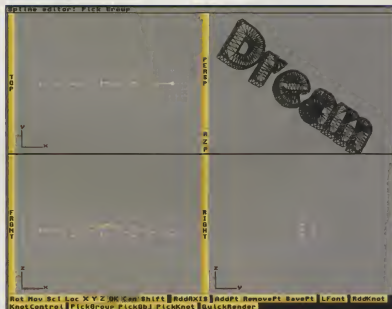
## Des stages pros

### ET COSTAUDS

Les films du Genièvre nous annoncent le sujet de leur prochain stage. *Infographie*, *Multimédia* et *PAO*, tel est le thème abordé, la formation étant assurée aussi bien sur Pc et Mac que sur Amiga par cinq formateurs spécialisés. Le stage, d'une durée de quatre jours (du 20 au 24 février 95) couvrira des sujets aussi variés que le tirage vidéo, l'image de synthèse, la typographie ou même les bornes interactives. 3 800 francs seront cependant nécessaires pour y participer, mais le jeu en vaut la chandelle.

## Ne rêve plus : Imagine !

### L'EXEMPLE



Dream à la sauce Imagine.

La version 3.0 à peine terminée, Impulse nous annonce l'arrivée de la 3.1. Les changements sont nombreux et de grande envergure. Au morphing d'état s'ajoute la fonction "Bones", la possibilité de placer/rajouter des images de fond, la présence de nouvelles textures, la sauvegarde au format DXF, et la création de différents effets spéciaux. Plus le temps passe et plus les logiciels d'images de synthèse se démocratisent pour le grand public en leur offrant des options jusqu'alors réservées aux professionnels. *Imagine* en est l'exemple vivant (ou du moins virtuel !).

# "IL" ETAIT PEUX FOIS...

JESUS CHRIST AU SECOURS!...

WEG 94



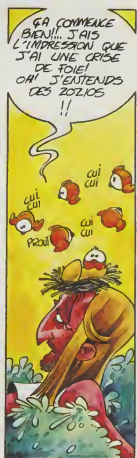
BONJOUR M. PHELPS  
VOTRE MISSION SI VOUS  
L'ACCEPTÉZ VENDRE LA FOI  
DANS UN MONDE SANS FOI  
POUR LA DEUXIEME FOIS  
CAR LA PREMIERE FOIS  
L'ENFOIRE, VENDEUR DE  
FOI QUI VENDIT LA FOI  
DANS LE MONDE SANS  
FOI A PERDU LA FOI ET MA  
FOI C'EST PREMIERE FOIS LE  
VENDEUR DE FOI A FOIRE...  
POUR CETTE FOIS...



L'ANGE GABRIEL PASSE VOUS  
CHERCHER, BIEN SUR SI L'UN DE  
VOUS ETIEZ PRIS. JE M'IMAGINAIS  
AVOIR EU CONNAISSANCE  
DE VOS AGESSEMENTS...



NON PAS LES RONCES







# Graphiquement vôtre !



ALEXANDRE CANAVAGGIA

*La coutume veut que dans le cadre d'une nouvelle année, chacun fasse le point. L'avenir de l'Amiga est, à l'heure où je vous parle, encore incertain. Nous avons réfléchi et nous nous sommes demandés à quoi pensaient ses concepteurs lors de son élaboration ? Individus hors du commun, ils voulaient donner une autre dimension à la micro-informatique de l'époque. Leur souci était d'apporter une convivialité jusqu'alors quasi inexistante et d'innover sur le plan technique. La principale révolution lors de la sortie de l'Amiga 1000 en 1986 est sans nul doute le graphisme.*

On peut donc dire sans équivoque que le leitmotiv de l'Amiga est le graphisme. Très souvent injustement ignoré par le grand public, mais reconnu par de nombreux professionnels, l'Amiga, grâce à sa technologie avant-gardiste, a su conquérir de nombreuses personnes. Ses coprocesseurs graphiques ont brisé bien des cœurs et rendu fous de jalousie beaucoup de concurrents. Rendez-vous compte, nous sommes en 1986. A cette époque, les ordinateurs étaient tous issus de la technologie 8 bits. Le Commodore 64 était à l'apogée de son succès et l'Amstrad s'affirmait dans notre pays, appuyé par une politique commerciale efficace. Je vous passerai le Spectrum, le MOS et l'Oric parmi d'autres, qui n'apportèrent pas grand chose par rapport à la star de l'époque : le C64. La série des Apple II faisait bande à part et avait su conquérir son public. C'était l'époque des grands challenges et de la pluralité du choix. Aujourd'hui, le maître mot est la standardisation dictée par le dieu argent, à cause duquel tout est sacrifié au nom du profit. Quand l'Amiga 1000 fut présenté au grand public, il nargua la concurrence en affichant avec une insolence rare pour l'époque ses 4096 couleurs en mode HAM (Hold and modify). Le Pc était CGA et faisait "bip-bip", tandis que la concurrence dépassait péniblement les 16 couleurs. De plus, révolution suprême, seul l'Amiga était multitâche.

Grâce à ce savoureux mélange, de nombreuses maisons d'édition ont été conquises. C'est ainsi qu'est né le célèbre *Deluxe paint* (Electronic arts), qui utilisait cette toute nouvelle technologie. Puissant et convivial, basé sur le système Intuition de l'Amiga, il est devenu une des plates-formes les plus utilisées dans la création graphique, comme nous le verrons plus avant dans ce dossier. Le public ne s'y est pas trompé et a cautionné ce programme, attiré par sa facilité d'utilisation et ses nombreuses fonctions. De nos jours, le côté graphique s'est étoffé d'un choix varié. Le rapport qualité/prix de *Deluxe paint* et du plus récent *Personal paint* reste sans égal. Ce dernier vous permet sur un Amiga 1200, pour la modique somme de 299 francs, de faire de la retouche d'images. Ses fonctions sont surprenantes de puissance et le rendu ferait pâlir ses homologues sur Pc ou Mac. Des logiciels comme *TV paint* (Tecsoft) représentent ce qui se fait de mieux dans le domaine graphique. *TV paint* travaille en 32 bits. Je m'explique : il effectue un traitement de l'image en 24 bits (16 000 000 couleurs),

et permet à l'utilisateur de travailler sur l'Alpha channel. Cette technique, unique en son genre, retire l'image sur un champ de 256 niveaux de transparence. Ceci est parfait pour faire de l'incrustation ou de la digitalisation de qualité Broadcast. *TV paint* est utilisé dans de nombreuses chaînes américaines avec le *Video toaster* (Amiga 4000 ou 3000 plus un set d'utilitaires pros dont le fameux *Lightwave*).

## L'Amiga et les maisons d'édition

*Paradoxe pour un ordinateur en mal d'être, si l'Amiga avait des problèmes liés à une politique commerciale lamentable, cela n'empêcherait en rien de s'en servir comme matériel de création. Il va de soi que tous les jeux créés sur Amiga ont été développés sur cette même machine. Ce qui est moins connu, c'est que le développement de jeux sur consoles comme Megadrive et Super Nintendo, nécessite le recours à l'Amiga.*

La plupart des écrans graphiques sont développés sur des Amiga et *Deluxe paint*. Le format bitmap (norme graphique de l'Amiga) est reconnu par la *Megadrive*. L'exemple le plus évocateur nous vient de Delphine software pour son célèbre *Flashback*. Ce dernier a entièrement été réalisé sur Amiga et a été adapté sur la console de maître Sega. Un autre exemple émanant de Delphine est le tout nouveau *Shaq fu*. La totalité des graphismes ont été conçus sur Amiga pour être transposés sur

la *Megadrive* et la *SNes*. Ocean se charge de la version Amiga, preuve s'il en est que les intérêts ne sont pas les mêmes pour tous. Des kits de développement sont disponibles sur notre machine et permettent d'établir des liens avec d'autres supports. Le Pc n'y échappe pas. Les écrans de nombreux softs sur compatibles sont créés sur *DPaint* ou *Brilliance*. C'est ainsi que la société française



Overdrive, Team 17.



Alien breed tower assault, Team 17.



L'intro CD du dernier Alien breed.



Zool fut longtemps la mascotte de Gremlin.



Le travail de préparation de R. Broxolle.

se Virtual xperience utilise l'Amiga pour concevoir les écrans graphiques de son futur jeu sur Pc : *StarNet*. L'équipe crée des maquettes qui sont ensuite digitalisées (procédé de numérisation de l'image, qui rend cette dernière compréhensible par un ordinateur). Les captures effectuées sont transférées sur Amiga, découpées en plans et le tout assemblé

par des graphistes. La digitalisation n'est pas très répandue dans ce domaine. Il est plus courant d'avoir recours à des planches graphiques dans lesquelles sont découpés les différents éléments qui composeront le jeu. Team 17 a, depuis fort longtemps, adopté cette technique (*Overdrive*, *Superfrog*, la série des *Alien breed*...). Elle découle

d'un manque de place dû au support. Comme les disquettes ne peuvent pas contenir plus de 880 k (OFS/Old file system) compressés, et les graphismes prenant énormément de place, la technique des "blocs" est née. Les graphistes comme Rico Holmes (voir l'image d'ouverture) créent des planches qui contiennent tous les éléments du futur produit. Ces éléments sont découpés en blocs et traduits sous forme de données. L'équipe de développement élabore un programme qui va servir à construire tous les écrans du jeu. Autre avantage, ce système autorise la sauvegarde des différents pointeurs qui permettent aux programmeurs d'effectuer des tests. Ces derniers sont relatifs aux collisions des sprites avec le décor. Millennium et Gremlin souscrivent à cette pratique et l'utilisent dans la quasi totalité de leurs jeux. *Pinkie*, la série des *James Pond* ainsi que les *Zool* sont autant d'exemples qu'il suffit de contempler pour être persuadé de la validité de ce procédé.

## L'avis d'artiste

Le design fait partie intégrante de l'univers graphique. Pour étayer ce dossier, Dream est allé à la rencontre d'un designer professionnel. Romuald Broxolle s'est lancé dans cette voie et utilise l'Amiga de manière assidue dans le cadre de la réalisation de ses projets. Dream : monsieur Broxolle, merci de nous recevoir malgré votre emploi du temps chargé. Pourriez-vous vous présenter aux lecteurs de Dream ?

Romuald Broxolle : bonjour, mon métier est la conception de projets professionnels en tant que designer et graphiste indépendant.

D : pourriez-vous nous décrire ce qui vous a amené à choisir cette voie ?

RB : j'ai toujours été passionné de design, ce qui m'a conduit à faire des études à l'Ensaama (Ecole nationale supérieure des arts appliqués et métiers d'arts, Olivier de Serres). Dans le cadre de mes études, il m'a fallu présenter un projet de diplôme, en partie réalisé sur Amiga. D : pourriez-vous nous en dire plus sur ce projet ?

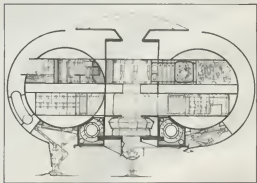
RB : il s'agit de la conception d'un petit sous-marin de loisir à pression atmosphérique, servant à l'exploration des fonds océaniques jusqu'à une profondeur de 150 m.

D : dans quel cadre avez-vous utilisé l'Amiga et pourquoi ?

RB : l'Amiga est intervenu dans la recherche graphique et l'aspect visuel de mon projet. En ce qui concerne le côté graphique, j'ai utilisé *Deluxe paint III* pour créer les tableaux de bord, et toutes les textures d'habillage. Le visuel se rapporte aux recherches d'ambiances et d'espaces intérieurs (la plate-forme d'accueil, l'escalier d'accès...). Là, *Real 3D* c'est avéré être un outil précieux et m'a fait économiser beaucoup de temps.

D : vous deviez avoir une très grosse configuration ?

RB : je disposais à l'époque d'un Amiga 2000 et d'une carte graphique 24 bits et 8 Mo de



Le plan en coupe du sous-marin.

RAM. Le tout accéléré grâce à un processeur 68030 cadencé à 25 Mhz.

D : très impressionnant ! Avez-vous continué à utiliser l'Amiga dans un cadre professionnel ?

RB : non, car en vue des sociétés pour lesquelles j'ai travaillé (agences telles que Design takao hirai, Louis





Jourdan...) cela m'était matériellement impossible. Si en effet je pouvais préparer certaines planches chez moi, le travail s'élaborant sur Macintosh ou compatibles Pc, il m'était impossible de le retrasncrire sur Amiga (les logiciels utilisés n'existant pas sur cette machine).

*D : hormis les agences de design, j'ai appris que vous vous lanciez dans la création de jeux vidéo, est-ce vrai ?*

RB : en effet, j'ai été frustré par les contraintes commerciales liées au design industriel. Créer des mondes, laisser libre cours à mon imagina-



Les premières images du jeu Accos.

tion assistée d'un outil puissant, c'est ce que j'appelle s'épanouir. L'Amiga, par ses

qualités graphiques tant sur le plan du dessin que de l'animation, me permet de m'exprimer tel que je l'entends. Le domaine des jeux me semblait tout indiqué pour assouvir ma soif de création. Accos, dont je cède volontiers le scoop à Dream, sera mon premier jeu sur cette plate-forme.

*D : c'est très gentil de votre part ! La technologie ECS (Amiga 2000, 500) vous paraît-elle suffisante ?*

RB : bien sûr que non ! Si à l'époque je possédais un Amiga 2000, comme vous pouvez le constater, je suis passé sur les Amiga 1200 et 4000 ! Cela me permet de travailler en 256 couleurs en utilisant *Deluxe paint IV* AGA ou *Brilliance*. Chacun possède des qualités et des défauts et se complète à merveille. La création des planches graphiques destinées à Accos sont toutes élaborées sur ces logiciels. Les animations en images de synthèse sont réalisées au moyen du logiciel *Lightwave*, qui enterre désormais ce bon vieux *Real 3D*.

*D : en quoi consiste Accos ?*

RB : c'est un jeu d'aventure-action, se déroulant dans un futur proche avec en toile de fond les profondeurs abyssales de l'océan et l'énigmatique planète Mars. Les héros devront faire face à un conflit international, qui, petit à petit, dérive vers la découverte d'une civilisation extra-terrestre et tout ce qui en découle.

*D : quels sont vos projets futurs et se feront-ils toujours sur Amiga ?*

RB : la question est : est-ce que l'Amiga sera toujours présent ? S'il existe toujours, je privilégierais cette plate-forme, car elle reste pour moi l'architecture la plus élégante qui soit. Espérons qu'un repreneur se chargera de commercialiser la gamme plus sérieusement que Commodore et qu'il saura évoluer vers des technologies disposant d'une puissance de calcul supérieure. Après Accos, j'envisage une suite sous forme de trilogie. J'ai également en tête le projet d'un shoot'em up.

*D : en ce qui concerne l'Amiga, la technologie RISC vous semble-t-elle une solution envisageable ?*

RB : si cela m'offre une puissance de calcul importante, alors oui. Je me base sur mes besoins, dans le sens où je tends à aller vers des réalisations axées sur l'image de synthèse interactive. Pour cela, il me faut un processeur puissant, autant que peut l'être le Pc à l'heure actuelle tout en conservant la convivialité de l'Amiga.

*D : si vous deviez formuler un souhait, lequel serait-ce ?*

RB : que l'Amiga ne tombe pas en désuétude, et que l'esprit des boîtes de développement garde cette fraîcheur, tellement éloignée du design industriel.

*D : merci beaucoup, et bonne continuation.*

## La scène démo

*Sans être un domaine professionnel, la scène démo regorge de talents. Les graphistes sont nombreux et représentent l'essence de la création. Sans eux, les démos dont vous raffolez n'existeraient pas. Petit tour d'horizon sous forme d'interviews.*

Nous commencerons par Yann Marfesi, alias Slaine du groupe Ivory, très connu dans la scène démo.

*Dream : quelles sont tes expériences dans le domaine du graphisme sur Amiga ?*

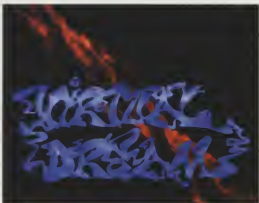
Yann Marfesi : mes débuts ont été quelque peu chaotiques, avec entre autres une tentative de jeu pour Silmarils avec des membres de Majic 12. J'ai plusieurs projets en cours, notamment sur *Jaguar*. L'un d'entre eux, un jeu de combat prévu vers la fin décembre, est en cours de réalisation. Je suis aussi graphiste dans un groupe freelance qui travaille pour Artifice, une boîte créée par Ngc (le groupe de démos français sur Amiga).

*D : et tes expériences de la scène démo ?*

YM : j'ai été dans Pmc, Majic 12, Delight (deux fois), Extreme, etc. Le groupe Ivory m'a finalement redonné



Les créations de Slaine, du groupe Ivory.



*Virtual Dream, par Slaine.*



*Baby par Slaine.*



*Blood, par Slaine, retravaillée avec Deluxe paint IV.*



confiance en moi sur le plan du graphisme. On peut trouver mes dessins dans des démos de Hémoroids, Ivory, etc. J'ai participé à plusieurs compétitions de graphismes, et j'ai gagné celle de la Sea, sex and sun party, début septembre 1994 à Perpignan. A la X-Mas part IV au Danemark, qui aura lieu après Noël, je devrais présen-

ter un graph assez méchant. C'est une surprise : ce sera un gros plan. En plus, un slide-show de mes dessins sortira là-bas, fait par Ivory. Je participe d'ailleurs à la plupart de leurs productions à venir.

*D : qu'envisages-tu dans un futur proche ?*

YM : j'aimerais monter ma boîte, ou bosser ailleurs comme chef de projet. Je prévois aussi de faire des dessins sur Jaguar.

*D : et l'Amiga dans tout ça ?*

YM : et bien, je continue dessus pour le fun. Je fais aussi les graphismes pour la Jaguar sur un Amiga 1200 de base, ce qui fait que mes sprites sont en 256 couleurs.

*D : mais concrètement, ça donne quoi ?*

YM : il n'y a que deux solutions. Soit j'utilise le kit de développement graphique fourni par Atari avec les outils qui sont dedans, soit je me sers de l'Amiga et je retravaille avec Photoshop sur Mac pour avoir la qualité d'image que je veux.

*D : y a-t-il un équivalent de ce logiciel sur Amiga ?*

YM : Personal paint, de très très loin. TV paint 3.0, qui n'existe que sur Amiga 4000, est formidable et beaucoup mieux que Photoshop.

*D : et autrement, quels softs utilises-tu ?*

YM : je me sers de Personal paint et DPaint AGA l'un derrière l'autre en multitâche. Parfois, j'ai besoin aussi de DPaint 4.0 pour les textures marbre, et DPaint 3.0 pour certaines palettes qui m'embêtent, sur des graphs 500 car on m'en demande encore.

*D : pourquoi as-tu choisi Personal paint et DPaint AGA ?*

YM : les accès clavier de Deluxe paint sont formidables. Quant à Personal paint, je m'en sers pour faire les palettes. On peut en plus bouger les cadres d'utilisation, ce qui n'est pas le cas dans Deluxe paint. Il est aussi possible de modifier les filtres (effets) comme on le désire. Les deux sont complémentaires.

*D : pourquoi as-tu choisi l'Amiga ?*

YM : je suis sur cette plate-forme depuis longtemps. Au départ, j'avais le choix entre un Atari St et un Amiga. Quand j'ai vu les deux, je n'ai pas hésité une seconde. Mais la première chose qui m'a motivé, c'est l'aspect extérieur de l'Amiga 1000. Je trouvais ça beau. Je ne me suis

mis au graphisme que deux ans après.

*D : penses-tu que l'Amiga soit encore compétitif pour le graphisme ?*

YM : tout à fait, cette machine est formidable. Autant en musique qu'en graphisme ou en ray-tracing, c'est l'idéal pour débuter et même pour s'adapter aux autres systèmes. Je n'aurais jamais pu dessiner sur Mac avec une palette graphique si je n'avais pas eu l'Amiga au départ. L'Amiga m'a tout appris. Quant aux autres supports, seul le Mac avec Photoshop peut rivaliser avec l'Amiga.

*D : fais-tu de la 3D ?*

YM : non. J'aime bien la regarder, mais pas la faire. Pour moi, ce n'est pas du dessin. Un objet 3D sans texture, ce n'est rien. Sans graphisme bitmap, il n'y a pas de texture et sans texture, pas de mapping...

*D : quelle est ta méthode de travail ? Crées-tu tes propres dessins sur papier ou utilises-tu des modèles déjà existants ?*

YM : je dessine directement sur Amiga. D'abord, sur papier j'ai perdu la main. La souris a remplacé le crayon. Ensuite, je reprends en grande partie des modèles existants, mais je ne m'en cache pas. Evidemment, pour les jeux, ce n'est pas possible.

Autre graphiste, autre style, Walid Sadfi, alias Linus, fait partie du célèbre groupe Delight. Leur leader, connu sous le nom de Voyce est à l'origine de très grands classiques comme la sublime Overdose ou leur trackmo Explorer.



*La démo Explorer de Delight.*

*Dream : peux-tu te présenter un petit peu ?*

Walid Sadfi : mon pseudonyme est Linus. Je suis graphiste dans le groupe Delight. Je m'occupe aussi du concept et du design de mes démos.

*D : lesquelles ?*

WS : je travaille sur une démo et une intro qui devraient sortir à la fin de l'année. J'envisage aussi une carrière professionnelle dans l'infographie.

*D : continueras-tu d'utiliser l'Amiga sur le plan professionnel ?*

WS : je suis réaliste et je vois bien ce que donnent les stations graphiques. Cela dit, en tant qu'outil personnel, l'Amiga peut m'aider dans la préparation de mon travail.

*D : est-ce pour cela que tu l'as choisi ?*

WS : oui et non. L'Amiga est très simple



# Le saviez-vous ?

FRÉDÉRIC BOULLIER

Lorsqu'il a été question d'un dossier sur le graphisme, j'ai tout de suite pensé au jongleur, "juggler" en VO. En effet, son auteur Eric Graham, qui est aussi à l'origine du programme Sculpt, a fait vendre des milliers d'Amiga : on n'avait jamais vu une telle qualité d'image sur micro ! C'était en janvier 1986, le début du fantastique essor de l'informatique familiale.

**G**race aux nombreux programmeurs de génie qui on reconnu en l'Amiga l'ordinateur le plus drôle pour l'image, cette machine a tenu la dragée haute à tous les autres systèmes durant toutes les années 80. Les deux programmes les plus célèbres s'appellent DPoint pour la 2D et bien sûr Sculpt pour la 3D. Le mode HAM de la machine fut alors exploité pour une des premières fois pour calculer des images de synthèse en rendu réaliste, "hyperréalisme" convient mieux pour cette époque.

Côté 2D, ce bon vieux DPoint, programmé par Dan Silva, dessinait en 32 couleurs maximum, 16 seulement en haute résolution. Puis arriva un nouveau mode, le "extra half bite" qui offrait toujours 32 couleurs mais aussi 32 demi-teintes correspondantes ce qui offrait une formidable palette de 64 couleurs simultanées ! En 1987 un nouveau programme nommé Digi point exploitait 4 096 couleurs en même temps : de la folie. L'arrivée de tels programmes engendrait dans la communauté Amiga un enthousiasme qui n'avait rien à envier à celui qu'on porte pour le Beaulieu nouveau. La 3D n'était pas en reste, puisque Videoscope, qui utilisait les mêmes modes graphiques que DPoint (pas de HAM) était disponible cette année-là. Ce programme, où il fallait rentrer toutes les coordonnées spatiales une à une à la main, avait le mérite de générer des animations d'une fluidité sans précédent. Sculpt en fait autant mais en HAM en devenant Sculpt animate 4D. Pendant ce temps, les démos fleurissent sur les écrans des revendeurs et les modèles A500 et A2000 remplacent avantageusement le 1000 et se vendent comme des petits pains. La concurrence dans tout cela ? Inexistante dans le domaine de l'image, na !

## De la cave au grenier

Grâce à cet engouement, les programmeurs travaillent comme des fous pour sortir le logiciel de la décennie tant en 2D qu'en 3D. C'est comme ça que, très vite, l'Amiga a bénéficié de tous les outils professionnels de création et de retouche d'image, avec des techniques identiques à celles des grosses stations coûtant des millions de francs nouveaux. La porte était ouverte à tous les autodidactes dont votre serviteur fait partie. J'ai réussi à extraire quelques uns des icônes des très nombreux logiciels qui ont donné ses lettres de noblesse à l'Amiga, les plus anciens d'entre vous devraient reconnaître les programmes sur lesquels ils ont transpiré pour tirer le meilleur de leur ordinateur. Par souci d'authenticité, celles-ci sont présentées dans les couleurs ancestrales des premiers Workbench. Ces dizaines de produits encombraient les caves et greniers des plus fidèles utilisateurs.

## Aujourd'hui et demain

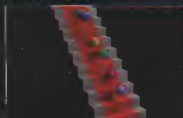
Il ne faut pas se voler la face, les meilleurs programmes graphiques développés sur Amiga sont portés sur PC et il faut malheureusement le reconnaître, fonctionnent à merveille de TV point à Imagine en passant par Volumm, Caligari, pour ne citer qu'eux. Nous restons encore Lightwave, mais pour peu de temps, et unissons nos prières pour que d'autres produits nous arrivent prochainement. De toute façon, Dream vous en fera toujours écho.



"Juggler" par E. Graham.



"Kahnankas" par K. Offer.



"Escalier" par moi-même.



La célèbre interface de Sculpt.

d'emploi. On en a assez des installations rébarbatives comme le Pc. Dès que j'allume l'Amiga, je me mets tout de suite au travail. Pour dessiner, je passe par des phases préliminaires classiques. Je conçois d'abord sur papier, et j'adapte sur ordinateur. Je refuse de me battre avec des problèmes techniques. Pour moi, l'Amiga est la machine la plus proche du dessinateur.

**D : quels softs utilises-tu le plus fréquemment ?**

**WS :** Brilliance, bien qu'il soit gourmand en place mémoire. Je reviens parfois à Deluxe point IV, en attendant de m'acheter une extension, et aussi pour les animations.

**D : que penses-tu de Personal point ?**

**WS :** il n'est pas mal pour les retouches d'images. Mais là, on aborde le mauvais point en matière d'infographie sur Amiga. Il nous manque un Photoshop.

**D : mais il y a TV point ?**

**WS :** TV point nécessite une véritable station Amiga, carte 24 bits comprise. Ce n'est ni la même dimension, ni le même prix. Je ne suis pas un professionnel, mais plutôt un amateur éclairé. Pour un prix raisonnable, un Amiga 1200 HD, avec une extension mémoire et les bons logiciels, permet des travaux infographiques de bonne qualité. Evidemment, on est loin de la Raptor II avec TV point et Lightwave.

**D : fais-tu de la conception 3D ?**

**WS :** je n'ai pas le hardware pour cela. Mon Amiga 1200 (68020) permet de faire tourner des softs comme Real 3D, mais il est trop lent. Je n'ai pas envie de le voir 24h/24 faire des calculs. Cela dit, j'aime utiliser Persistence of vision qui est très bon pour s'initier aux images de synthèse.

**D : penses-tu que les autres plates-formes (Pc, Mac...) rivalisent avec l'Amiga en matière graphique ?**

**WS :** il y a six mois, j'aurais éclaté de rire. L'Amiga ne souffrait aucune comparaison. Mais maintenant, les prix des 486 DX2 avec carte graphique 24 bits ont vraiment chuté, même si le Pc reste une machine obsolète, rigide et bourrée de défauts. L'Amiga est trop cher, dès que l'on veut une vitesse de calcul comparable. Néanmoins je le préfère au standard 486 DX2.

Dream a également rencontré d'autres représentants de la scène. Deux arguments reviennent à la charge : l'Amiga est toujours bien considéré par les groupes de démos, mais ces derniers réclament une évolution de la gamme afin de se battre à armes égales avec le Pc. La puissance processeur est toujours d'actualité. Heureusement que l'on dispose de coprocesseurs puissants pour contrebalancer.

## Les graphes sous forme d'animations

La flexibilité et la puissance de notre machine ont logiquement conduit des artistes dans un domaine où le graphisme rime avec scénario. Il s'agit des animations, et encore une fois,



L'univers de Tobias Richter.



Les "aérotoons" d'Eric Schwartz

grâce aux copros de l'Amiga, celles-ci ne réclament pas énormément de temps machine, et sont réalisables sur de petites configurations. Pour illustrer ce domaine, ô combien vaste, je me limiterai aux deux maîtres du genre. Eric Schwartz et Tobias Richter sont les véritables précurseurs qui ont ouvert une voie maintenant largement exploitée. Par bonheur, ils ont adopté deux styles complètement opposés créant une diversité appréciable. Eric Schwartz a introduit ce que l'on nomme désormais les "aérotoons". Pour la plupart, ce sont des animations caricaturales. Elles sont basées sur des parodies de la vie courante ou sur le monde de l'Amiga. A ce propos, une petite guerre s'est installée entre ces deux grandes personnalités. Sans être grave, elle a généré une dynamique qui a conduit Eric et Tobias à s'attaquer via leurs anims. Le style de Tobias Richter se veut très sérieux et architecturé autour de *Star trek* et

de *La guerre des étoiles* (ou tout ce qui touche de près ou de loin à la science-fiction). Eric a ouvert les hostilités en parodiant le célèbre Walker. Vous devinez la suite, très savoureuse pour nos petits Amiga... Quoi qu'il en soit, monsieur Richter a créé de véritables chefs-d'oeuvre relevant plus du film d'animation que d'une simple animation informatique. Pour preuve, le film de 45 minutes sorti dans le domaine commercial et entièrement réalisé sur son Amiga 3000 "mega-boosté" (carte accélératrice, carte graphique 24 bits, etc.). M. Schwartz, quant à lui, a été de nombreuses fois sollicité par des maisons d'éditions pour réaliser des introductions. Pour exemple, Team

17 a commandé la réalisation de l'introduction destinée à leur hit *SuperFrog*. Pour l'occasion, Eric Schwartz a mis en scène la grenouille-star et son blob dans une animation à hurler de rire. Les aérotoons sont réalisés avec un ensemble d'utilitaires servant à assembler les différentes séquences. *Digiview* lui, a servi à digitaliser des planches travaillées sur papier. Il utilise *Deluxe paint IV* pour les décors et *Disney animation studio* pour établir les scripts de ses animations et les rejouer. Tobias Richter se sert surtout de logiciels destinés à la création d'images de synthèse tels que *Real 3D pro*, *Vista pro*, etc. Vous pourrez trouver la plupart de leurs oeuvres dans les collections de DP (Orion diffusion, Silicône DP parmi d'autres).

### Le cinéma et la télé

Des professionnels du cinéma et de la télévision



Babylon V.

américaine (étonnant, n'est-il pas ?) se servent de notre machine pour créer et embellir leurs réalisations. C'est ainsi que Steven Spielberg himself, dans le cadre de sa nouvelle série télé *SeaQuest* (bientôt sur TF1), a utilisé intensément l'Amiga pour tous les effets spéciaux. La configuration se résume à ce que l'on appelle un *Video toaster*. Ce dernier est un ensemble hardware architecturé autour d'un Amiga 3000 ou 4000 et de 32 Mo de RAM en configuration de base. S'ajoute à cela le fameux *Lightwave* qui sert au calcul de toutes les images de synthèse et *TV point* pour la retouche et l'incrustation de personnages dans les décors. Ces deux



Babylon V.

programmes travaillent bien évidemment en 24 bits plus 8 bits pour l'Alpha Channel. L'arrête tout de suite ceux qui se gaussent en disant que l'Amiga doit être horriblement lent dans le domaine de la 3D. Le *Video toaster* peut être pourvu d'une petite merveille se nommant le *Raptor* ou de la toute récente *Raptor II*. Et il "rapte" la tête de n'importe quel Pentium. Pour être sérieux, c'est un processeur RISC 64 bits cadencé à 100 Mhz (qui dit mieux...). Et pour la petite histoire, sachez que ce type de matériel est choisi non seulement pour la qualité du rendu, mais aussi pour son prix imbattable. D'autres séries tel que *Robocop* (diffusé sur M6) ou *Babylon V* sont autant de réalisations que l'on doit à l'Amiga. ■



# PHASE

93 Av. Gl. Leclerc  
Galerie "le square"  
75014 PARIS

TEL: 45 45 73 00

FAX: 45 45 50 17 10h - 13h 14h30 - 19h30

# B.I.P.

16 rue  
Jeanne d'Arc  
45000 ORLEANS

TEL: 3881 13 23

FAX: 38 77 07 88 10h - 13h 14h - 19h

**MODEM**  
fax/modem 14400 ..... 1390 F  
fax/modem 28800 .....  
(14400 en fax) ..... 1990 F

**LE MUST DU MARCHÉ**  
**BLIZZARD A1200/4**  
x2 la fréquence de l'A1200  
équipé 68020  
4 Mo 32 bits ext. à 8  
avec copro.33 Mhz  
horloge  
2850 F

**A4000 : CARTES**  
**ACCELERATRICES**  
GVP 68040 4 Mhz + 4 Mo ext 128  
option FastSCSI2 ..... 9990 F  
**CYBERSTORM 040/40Mhz**  
OK ext.128Mo ..... 7490 F  
autres références nous consulter

**A1200 : CARTES**  
**ACCELERATRICES**  
Bitstream 12201.48 12/28Mhz  
horloge support 68020 A Mhz ..... 1490 F  
HCL 68020/32Mo ..... 2790 F  
HCL 68020/32Mo ..... 2790 F  
HCL 68020/32Mo ..... 2790 F  
à 12Mhz ext.24Mo/32Mo ..... 2090 F  
à 12Mhz ext.24Mo/32Mo ..... 2090 F  
à 12Mhz ext.24Mo/32Mo ..... 2090 F  
port SCSI externe ..... 320 F

Si vous trouvez, dans  
disponible\*, PHASE

**CD ROM**  
Super Space ..... 160 F  
Ultimate Mod Collection ..... 230 F  
Clip Art Warehouse ..... 220 F  
Our Solar System ..... 220 F  
World Traveler 1 ..... 180 F  
Super Fonts ..... 200 F  
Texture City Pro 100 ..... 900 F

**DISQUES 600/1200**  
80 Mo ..... N.C.  
200 Mo ..... 1950 F  
250 Mo ..... 1950 F  
340 Mo ..... 2950 F  
Livrés avec nappe et disquette.  
**OVERDRIVE**  
240 Mo ..... N.C.  
340 Mo ..... 1950 F  
PROMO: 420 Mo ..... 2290 F

**CD ROM INTERNE**  
**A4000/2000**  
Le matériel comprend une carte  
contrôleur TANDEM et un CD-ROM  
multimédia double vitesse **2190 F**

**DISQUES SCSI SEULS**  
290 Mo ..... 1990 F  
340 Mo SCSI 2 ..... 2120 F  
540 Mo SCSI 2 ..... 2490 F  
1Go SCSI 2 ..... 4490 F

**DISQUES IDE SEULS**  
240 Mo ..... 1390 F  
340 Mo ..... 1690 F  
420 Mo ..... 1890 F  
520 Mo ..... 2290 F

**PROMOTION EXCEPTIONNELLE**  
1Go Fast SCSI2 ..... 4490 F

**AMIGA DREAM**, moins  
s'aligne avec et  
sourire.

**UTILITAIRES**  
DIRECTORY OPUS V4 (vf) ..... N.C.  
PRO CONTROL ..... 590 F  
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F  
BLITZ Basic ..... 790 F  
promo: SAS/LATICE C ++ (V 6.5) ..... 1690 F  
PEGGER ..... 750 F  
ASIN COF SYS 2.0 ..... 690 F  
AMOS COMPILER ..... 310 F  
PRAXITEL (MINITEL) (vf) ..... 490 F  
Praxitel + câble ..... 550 F  
SCENARY ANIMATOR V4 (vf)  
avec sonnettes gratuites ..... 590 F  
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1490 F  
DISTANT SONS 5.0 ..... 750 F  
GP Fax ..... 990 F  
88C Scanner EPSON driver ..... 690 F  
Kit Commode dév. 3.0 ..... 150 F  
Image Master RT ..... 890 F

catalogue  
&  
commande  
**36 15 SALU**

**BUREAUTIQUE**  
PROWRITE 3.3 (vf) ..... 490 F  
FINAL COPY V 2(vf) .....  
la référence ..... 490 F  
PRO- CALC (tableur) ..... N.C.

**ACCESSOIRES**  
LECTEUR 31/2 EXTERNE ..... 550 F  
carte ctrl GVP HCD 4008 ..... 1490 F  
ext. SCSI 900m 3 connecteurs ..... 250 F  
carte ethernet Zorro Haze ..... 2700 F  
ext.ETHERNET PCMCIA i-card ..... 2700 F  
carte ctrl HD/SYQ/CO-ROM ..... 990 F  
transfo. A500/600/200 ..... 550 F  
GVP I/O Extender ..... 1590 F  
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F  
carte PERITEL ..... 100 F  
DB23/DB15 VGA ..... 150 F  
souris AMIGA ..... 200 F

**CD-ROM, VIDI-24, MSP 9000**  
SUNRIZE AD 516, EGS  
EPSON GT 6500, PRIMERA  
PICASSO 2, ECRAN 17"  
démonstration sur rendez-vous

NOM/PRENOM .....  
ADRESSE .....  
VILLE ..... CP ..... Tel .....  
REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,  
FRAS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran  
150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)  
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

**AMIGA 1200**  
Nous consulter pour toutes configurations

**BOOSTER VOTRE 1200**  
carte accélératrice 68030 à 50Mhz  
horloge + 4Mo 32 bits ..... 3490 F  
idem en 8Mo ..... 4690 F  
idem en 16Mo ..... 6990 F

**LES MEMOIRES**  
**A500**  
512 K avec horloge ..... 290 F  
**A600**  
1Mo avec horloge ..... 550 F  
**A1200**  
Carte 8Mo avec horloge ..... 3000 F  
BLIZZARD ext. 32 bits  
4Mo avec 68020 à 28Mhz ..... 1990 F  
**A4000/DBK/MBX**  
4Mo 32 bits ..... 1250 F  
2x4Mo 32 bits ..... 2400 F  
8Mo ..... 2600 F  
16Mo ..... 4900 F  
4Mo (60ns) GVP ..... 1990 F

**OVERDRIVE CD 2190 F**  
pour Amiga 1200

**ECRANS**  
MICROVITEC remplace le 1960  
supporte tous les modes ..... 2990 F  
SVGA 17" 1280x1024 NE  
cher RETINA/PICASSO ..... 4490 F

PHASE boutique: la  
d'acheter. Catalogue

**AMIGA 1200**  
disque 200 Mo  
Blizzard 1220/4Mo  
avec 68020 inclus  
horloge et 4Mo 32bits  
6800 F

**CARTES GRAPHIQUES**  
PICASSO 2Mo ..... 2890 F  
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ..... 4200 F  
SPECTRUM GVP(2Mo) ..... 3690 F  
OPAL VISION 24 BITS ..... 3990 F  
GVP VISION 24 ..... 12900 F

**ECRAN 17" 1280x1024**  
pour toutes cartes 24 bits  
**4490 F**  
ART DEPARTMENT PRO  
Le logiciel INDRP/NSAB E pour  
l'image dans sa version 2.5. **1490 F**

**CARTES CONTROLEURS**  
HCD 4008 de GVP ..... 1490 F  
Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s ..... 2990 F

**SCANNERS**  
Scanner à main N&B ..... 990 F  
Epson A4 GT 6500(vf) .....  
livré avec driver ASDG ..... 7250 F  
Epson A4 GT 8000(vf) ..... 8990 F

PHASE boutique: la  
d'acheter. Catalogue

**DIGITALISEURS**  
VIDI-12 ..... 790 F  
VIDI-12 temps réel ..... 1290 F  
VIDI-24 temps réel  
meilleur rapport qualité/prix ..... 1990 F  
DCTV tout Amiga ..... 1190 F  
VLab (temps réel.YC) int ..... 3690 F

**GENLOCKS/VIDEO**  
PACK: GST 40 A Y/C  
+ SCALA MM211 ..... 2990 F  
GST Gold ASF ..... 3700 F  
GST Gold SPF ..... 4490 F  
GST Gold Pro ..... 6800 F  
G-LOCK de GVP ..... N.C.

**carte EPLANT**  
pour  
**3790 F**

**IMPRIMANTES**  
HP 520 ..... 2300 F  
HP DESKJET 560 C ..... 3950 F  
PRIMERA FARGO avec le  
kit sublimation ..... 8990 F  
consommables: nous consulter

**COMMUNICATION**  
logiciel Praxitel (vf) ..... 490 F  
logiciel GP FAX ..... 690 F

PHASE boutique: la  
d'acheter. Catalogue

**MUSIQUE**  
BARS & PIPES (vf) ..... 990 F  
BARS & PIPES 1.0e (vf) ..... 2000 F  
BARS & PIPES PRO 2.05 ..... 2490 F  
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N.C.  
SUPER JAM (arrangeur) ..... 790 F  
Deluxe Music V2 ..... 790 F  
Deluxe Music V2 + interface MIDI ..... 990 F  
DSS + (vf) ..... 690 F

**TITRAGE**  
SCALA Video Titer (vf) ..... 390 F  
SCALA MM211(vf) ..... 990 F  
SCALA MM300 (vf) ..... 1990 F  
SCALA E100 ..... 1590 F

**GRAPHISME**  
BRILLANCE ..... 690 F  
Personal Paint (vf) ..... 490 F  
OP IV AGA (vf) ..... 600 F  
CALIGARI 24 (vf) ..... 990 F  
LIGHTWAVE ..... 3990 F  
modules Lightwave ..... N.C.  
ESSENCE 2 + FORGE ..... 800 F  
IMAGINE 3 ..... 2990 F  
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1490 F

**SYQUEST 88Mo**  
**SCSI externe**  
livre avec une cartouche  
**2990 F**

**DISPONIBILITE**  
**DES PRODUITS ?**  
**TELEPHONEZ-NOUS**

Vente Par Correspondance  
envoi en  
Colissimo Recommandé

**36 15 SALU**  
**SYQUEST EXTERNE**  
livré avec une cartouche  
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 2990 F  
150 Mo SCSI ..... 2990 F  
200Mo SCSI (comp. 44/88) ..... 3990 F  
cartouche 44Mo ou 105Mo ..... 450 F  
cartouche 88Mo ..... 490 F  
cartouche 200Mo ..... 560 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
		montant total
		port
		à payer

01/95D

# Informatique

# Des logiciels en français...

- AM 072 - TILES : un superbe jeu de réflexion du type Shogun.  
 AM 132 - WIZZY'S QUEST : Très bon jeu d'aventure arcade.  
 AM 138 - DIGIT DIT ONE : Chanson digitalisée de MADONNA.  
 AM 171 - TETRIS SEX SPECIAL : classique jeu de Tétris à caractère érotique.  
 AM 185 - MY FARE, drame plein d'émotions, supports variés.  
 AM 391 - ROULETTE GAME : une excellente simulation de jeu de roulette.  
 AM 401 - EMERALDA EMPIRE : un excellent jeu d'arcade.  
 AM 400 - BLIZZARD : un très bon jeu de tir en scrolling horizontal.  
 AM 414 - TETRIS CLONES DISK : contient 4 jeux de Tétris.  
 AM 420 - DRAGON TILES V2.00 : très bon jeu de réflexion du style Makajong.  
 AM 455 - DR MARIO : clone de Tétris absolument génial. Très bon jeu.  
 AM 458 - SPHEREGLOBE V2.52 : un excellent jeu de plateau avec un éditeur de tableaux.  
 AM 462 - SCREEN PAINTER V2.5 : un superbe logiciel de dessin. En Français.  
 AM 473 - TWIST : voilà encore un excellent jeu de réflexion.  
 AM 483 - PROTRACKER V3.1 : un excellent logiciel de composition musicale.  
 AM 494 - CYBERNETIX : un excellent jeu d'arcade. Un must.  
 AM 498 - OXID : retrouvez les boules de couleur par paires. En Français.  
 AM 510 - STRIKEBALL : jeu de baseball de très bonne qualité.  
 AM 516 - INTERLOCK : programme des cubes sur un plateau et faites coïncider les couleurs.  
 AM 518 - THE MONEY PROGRESS V1.00 : un très bon logiciel de gestion familial.  
 AM 527 - ADDRESS PRINT V2.1 : utilitaire d'impression d'adresses.  
 AM 519 - TRONI-GAD V1.0 : pour réaliser des schémas électroniques.  
 AM 521 - ASTROCHASE : vous devez abattre des monstres spatiaux.  
 AM 522 - ANIMATOR V1.0 : logiciel de création d'animations.  
 AM 524 - VIDEOQUESTIONNAIRE : utilitaire de gérer de vidéothèque.  
 AM 525 - STARCAT V2.0 : logiciel spécialement dédié au classement de disquettes.  
 AM 530A et 530B - TOTAL HOROSCOPE : logiciel d'astrologie très complet. En Français.  
 AM 537 - BUDGET LOGIC : logiciel de gestion de budget familial.  
 AM 539 - ROCKY CLONE : un bon clone de Boulder Dash.  
 AM 541 - INTRUDER ALERT : excellent jeu du style labyrinthique.  
 AM 543 - THE MASHE NBLIK : un jeu de pool en 3D.  
 AM 544 - SHUD-OMATRI : un très bon jeu de réflexion graphique.  
 AM 545 - APPLE CATCHER : récupérer des pommes avant qu'elles s'écrasent sur le sol.  
 AM 527 - MAGNUM 1.4 : pour créer des magazines sur disquette.  
 AM 628 - CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture.  
 AM 630 - THE LOST ORCHESTRA : jeu de labyrinthique dans le style Cluedo.  
 AM 633 - CHAVE : jeu de bataille de choc à deux joueurs s'affrontent.  
 AM 632 - PAINT BOX V1.0 : petit logiciel de coloriage pour les enfants.  
 AM 633 - ATOM SMASHER : affrontez vos ennemis avec des pirates.  
 AM 634 - CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de réflexion graphique.  
 AM 637 - CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'aventure action.  
 AM 642 - LEXESS : bonne adaptation du jeu du Pendu.  
 AM 643 - A BACKUP V1.3 : utilitaire de backup de disk dur.  
 AM 645 - OXER TETRIS : un excellent jeu de réflexion destiné aux enfants.  
 AM 646 - SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. A600 et A1200 uniquement.  
 AM 647 - CHECKBOOK ACCOUNTANT V2.0 : gestion de budget familial.  
 AM 648 - CL-THRS : alignez des pièces de couleur comme dans Tétris.  
 AM 649 - PICTURES TILES : jeu de puzzle très réaliste en Amos.  
 AM 650 - BEGE OF THE BEAST : excellent jeu de réflexion.  
 AM 651 - DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et bombardez des immeubles.  
 AM 652 - WORD SEARCH et WORD PUZZLE : jeux de mots cachés.  
 AM 653 - BREAKOUT : un bon casse briques équipé de son éditeur de tableaux.  
 AM 654 - NAUTILUS : jeu de labyrinthique sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarras.  
 AM 655 - PIPELINE II : jeu du style Pempmania. Vous devez assembler des canalisations.  
 AM 656 - RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs.  
 AM 657 - TURBO THIRST : course spéciale qui se déroule dans un tunnel sans d'embûches.  
 AM 658 - DOUBLE SOULARES : jeu de réflexion. Éliminer toutes les pièces du plateau de jeu.  
 AM 659 - CONCENTRATIONS : classique jeu du style Memory.  
 AM 660 - ABASE V1.33 : logiciel de gestion de base de données.  
 AM 661 - EASY CALC V1.05 : un excellent logiciel bénéficiant de nombreuses options.  
 AM 662 - SERENE 1 et SERENE 2 : shoot em up en scrolling vertical.  
 AM 663 - SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yahtzee.  
 AM 665 - FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé.  
 AM 666 - COLOUR V1.33 : un bon logiciel de coloriage destiné aux enfants de 3 à 5 ans.  
 AM 667 - MUMPTY DUMPTY : excellent logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais.  
 AM 668A et 668B - 18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf.  
 AM 669 - BOMBS JACKY : excellent jeu de plateau. Ramassez toutes les bombes et bonus.  
 AM 670 - TOWER : jeu de labyrinthique en 3D. En Français.  
 AM 671 - PRISONNIER : évitez les tris des gardes de prison. En Français.  
 AM 672 - CRACKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Golf.  
 AM 673 - PACMAN DELUXE V1.1 : une excellente adaptation du démodé célèbre Pacman.  
 AM 674 - DITHRS : nouveau clone de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs.  
 AM 675 - NUMERIX : un excellent jeu de réflexion.  
 AM 677 - ANIGAD : adaptation du jeu du Solitaire.  
 AM 678 - ELEVATION : il faut gérer les étages sans se faire écraser par les ascenseurs.  
 AM 679 - CRAZY SUE 1 et 2 : deux jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle.  
 AM 684 - FRUIT SALAD : un excellent jeu de réflexion.  
 AM 686 - PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football.  
 AM 685 - LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulder Dash.  
 AM 693 - MEGABALL V2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques.  
 AM 695 - SULTANAR SAMPLER : compilation de cinq jeux de cartes du type réussite.  
 AM 699 - ROAD TO HELL : une superbe course de voitures.  
 AM 700 - SILVERBLADE : un excellent shoot em up en scrolling horizontal.  
 AM 701 - PETERS QUEST : jeu de plateformes. Une excellente réalisation.  
 AM 702 - FRIFLY : un superbe jeu shoot em up en scrolling vertical.  
 AM 703 - HOT BLOX : un excellent clone de Tétris réalisé en Amos.  
 AM 704 - FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé. Simple à utiliser et beaux graphismes.  
 AM 705 - BLOOD RUNNER : bon jeu d'échelles. Ramassez les pièces et évitez les ennemis.  
 AM 706 - KARIATE NORM II : un bon jeu de puzzle qui a des niveaux très intéressants.  
 AM 709 - REVERSI 2 : un bon jeu d'échecs aux graphismes agréables.  
 AM 710 - REBOUND : jeu dans le style de ces beaux jeux de café du genre ping pong.  
 AM 712 - GUST : un excellent jeu vous devez reconstruire un pipeline.  
 AM 713 - NUMERS : un excellent jeu éducatif basé sur le principe de Tétris.

- AM 715 - MULTISPEL : un jeu de puzzle très bien réalisé. Interface graphique impeccable.  
 AM 719 - XBAT PERSONNAL V1.0 : une excellente adaptation de Tétris à la volonté.  
 AM 722 - D-COPY V3.10 : un bon copieur de disquettes offrant de nombreuses options.  
 AM 723A et 723B - STARBEST 3.1 : un excellent jeu d'aventure aux graphismes très beaux.  
 AM 724 - LDRAM V1.0 : un bon utilitaire de création de schémas électroniques.  
 AM 729 - BALLOONACT : amusez une ville en ballon et bombardez les immeubles.  
 AM 730 - LHA WIN V1.1 : une interface graphique pour l'archivage LHA.  
 AM 731 - GNU GHESS V1.0 : un excellent jeu d'échecs, très difficile à vaincre.  
 AM 732 - CRASHY PIPES II : construisez une canalisation pour transférer l'eau.  
 AM 733 - TETRIS PRO : voilà un excellent remake de Tétris. A posséder absolument.  
 AM 734 - PIPYMASTER II : vous devez créer un pipeline pour que l'eau puisse s'écouler.  
 AM 738 - PSYCHO SANTA : le Père Noël qui tue ses ennemis à coup de boules de neige.  
 AM 739 - SUPER TOMCAT : excellent shoot em up en scrolling vertical.  
 AM 737 - BLUE DIAMONDS : un excellent clone de Boulder Dash. Fonctionne pas sur 1200.  
 AM 740 - X-BALLS : un magnifique jeu de réflexion. Une excellente réalisation.  
 AM 741 - SHORT OUT : trouvez la combinaison pour désamorcer des explosifs.  
 AM 742 - POWERTECH : une excellente adaptation de Tétris en Français.  
 AM 743 - FUNTRIS : voilà un excellent clone de Tétris d'origine Français.  
 AM 745 - OUVERTURES : permet d'apprendre les meilleurs coups au échecs. En Français.  
 AM 746 - CANTLIN : vous devez collecter des tas d'objets et vous éviter du labyrinthique.  
 AM 747 - ADA TRUZZE : reconnaître de nombreuses photos de paysages même déformés.  
 AM 748 - SCENE GENERATOR : permet de créer des images réalistes de paysages.  
 AM 749 - PLANNING V1.1 : gestion de plannings scolaires. Entièrement en Français.  
 AM 750A et 750B - GEO GLAXO : excellent jeu de plateformes pour 600 et 1200.  
 AM 752 - GALACTO : un excellent shoot em up pour les mordus de jeux de tir. A voir.  
 AM 753 - HOTBOX : clone de Tétris dans lequel vous pouvez jouer à deux simultanément.  
 AM 754 - INTENSE : un des meilleurs shoot em up du moment aux graphismes exceptionnels.  
 AM 757 - ESCAPEAD : un excellent jeu de casse briques.  
 AM 758 - SHEET SHOOTING : une simulation de Bull Top très bien réalisée.  
 AM 759 - CHAIN REACTION : jeu de réflexion. Faites exploser les pions de votre adversaire.  
 AM 760 - CHAINSAW MASSACRE : jeu d'arcade inspiré du film Massacre à la tronçonneuse.  
 AM 761 - FREEBLAST : abattez des centaines d'aliens qui vous pleuvent dessus.  
 AM 762 - STARCAT : vous permettez de gérer votre collection de disquettes.  
 AM 763 - BUBBASE V2.1 : un excellent logiciel de gestion de base de données.  
 AM 764 - KUNG FU CHARLES : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un karatéka.  
 AM 765 - MATHEM 2 : un excellent jeu de type labyrinthique pour 2 à 4 joueurs.  
 AM 766 - BUBBASE V2.1 : version prévenue d'un excellent jeu de plateformes.  
 AM 767A et 767B - MOTOROLA INVADERS 2 : nouveau clone de Space Invaders.  
 AM 769 - BALDERS GROVE : un nouveau clone de Boulder Dash.  
 AM 770 - MOPCRFT V2.1 : un excellent logiciel de morphing très facile à utiliser.  
 AM 771 - GREFR V2.0 : utilitaire de dessin en Français.  
 AM 772 - SCRAPPRINT V2.2 : un excellent logiciel de dessin offrant un maximum d'options.  
 AM 773 - ATTERLUS 2 : jeu de balistique.  
 AM 774 - EASY CALC PLUS : nouvelle version de cet excellent tableur.  
 AM 775 - HIGH SIMIAN : une bonne simulation de jeu de pions.  
 AM 776 - MISSION X : aux commandes d'un hélicoptère, éliminez les avions, mines, etc...  
 AM 779 - TOMCAT : shoot em up en scrolling vertical. Vous pilotez un avion de chasse.  
 AM 780 - PACMAN RETURN : nouvelle adaptation de ce très connu.  
 AM 781 - FAST TRO MARKER V2.2 : un excellent utilitaire pour créer vos intros facilement.  
 AM 782 - REBOUND : un excellent casse briques.  
 AM 783 - ZNYK : excellente adaptation de Columns à posséder absolument.  
 AM 784 - CHIN NO MORE YAMS 2 : clone de Boulder Dash. Un must.  
 AM 785 - KLANZ THE CAT : un excellent jeu de plateformes aux graphismes très agréables.  
 AM 786 - ASTRO 22 PRO V1.5 : un des meilleurs logiciels d'astrologie.  
 AM 787 - SINDO : version d'évaluation d'un logiciel d'astrologie en Français.  
 AM 788 - MAXERICK V1.0 : superbe copieur de disquettes comportant de nombreuses options.  
 AM 789 - ACO HARD DRIVE SETUP : utilitaire disque dur pour A2000.  
 AM 790 - EASY DATABASE V2.0 : logiciel de gestion de base de données.  
 AM 791 - FJWFE : un excellent jeu de réflexion très prenant.  
 AM 792 - SPACE INVASION : clone du très célèbre Space Invaders. Du tir à volonté.  
 AM 793 - OBLIXON : un excellent jeu de gestion. Une vraie torture cérébrale.  
 AM 794 - MUSIC BASE V1.0 : gérer facilement vos collections de cassettes audio et disques.  
 AM 795 - KAMKAZI CHESS : jeu d'échecs assez spécial.  
 AM 796 - EXOTIC RPPER V2.1 : récupérer des musiques dans les jeux et les démos.  
 AM 797 - BASE III V1.1 : logiciel de gestion de base de données.  
 AM 798 - GLOUT : un assez bon jeu d'arcade du style Space Invaders.  
 AM 799 - COMMUNICATE : apprendre le langage des signes, le braille, le Morse.  
 AM 801 - ENT 13 : un tableaux jeu de réflexion aux graphismes très propres.  
 AM 802 - LIST REFUSE : jeu d'arcade de type Space Invaders.  
 AM 803 - HUI AGA REMIX : un excellent jeu de plateformes à voir absolument (A2000).  
 AM 805 - MUCUS : un excellent jeu de plateformes. A voir absolument.  
 AM 806 - SUPER OBLITERATOR : Shoot em up d'embrer pour les mordus de jeu de tir.  
 AM 807 - BELLZONE : un excellent jeu d'arcade en scrolling horizontal.  
 AM 808 - TRABLAZER : vous dirigez une balle rebondissant sur un tapis roulant.  
 AM 809 - PICK A BRICK : un superbe jeu de réflexion, ça ressemble au Mah Jong.  
 AM 810 - TOCZK : vous devez diriger des boules aux endroits prévus.  
 AM 811 - CAPRINE FREE DET : shoot em up en scrolling horizontal.  
 AM 812 - INSECTIONS 2 : vous devez abattre toute une armée d'arabes.  
 AM 813 - BAT DOGS : un excellent jeu de plateformes, rapide, à voir absolument.  
 AM 814 - FASELADG : indique une souris à dénicher les morceaux de gruyère.  
 AM 815 - POLYMORPH : appelez un jeu de réflexion en scrolling horizontal.  
 AM 816 - TEXT ENGINE V1.1 : le meilleur des logiciels de traitement de texte.

Gagnez des centaines !!!  
 Passez vos commandes  
 par téléphone ou par Minitel  
 sur 3615 IFA grâce à votre  
 Carte Bancaire.  
 (Envoi dans les 48 Heures)

## ACCESSOIRES

## LES NOUVEAUTES

AM 817 - DERRING FO: ramassez tous les bouts et évitez les nombreux ennemis. 600 et 1200  
AM 818 - GREEN FIVE: excellent jeu d'aventure-action de la série Another World.  
AM 819 - DOCTOR STRANGE: le génie des bits des jeux de plateformes. 600 et 1200.  
AM 820 - YETI: une remise au goût du jour du célèbre Dracula. Très bien réalisé.  
AM 821 - THE CONQUEST: un excellent jeu d'exploration avec de nombreux niveaux.  
AM 822 - PERPETUAL CRAZE: un superbe jeu de karaté. Uniquement sur A1200.  
AM 823 - POPOORN: ramassez les tous pouspous pour passer aux tableaux suivants. AM 624  
VFER: shoot en air en scrolling vertical. Bon jeu de tir, de bonne durée.  
AM 825 - SPINELER: vous devez aller à l'encontre d'un énorme dragon. 600 et 1200.  
AM 826 - SHOOT OUT: je suis le roi vokiind dans lequel vous devez abattre les gangsters.  
AM 827 - GALAGA DELUXE II: superbe shoot en air en version AGA.  
AM 828 - ULTRABALL: très bon casse briques offrant de multiples options d'armées.  
AM 829 - SPINELER: vous devez aller à l'encontre d'un énorme dragon. 600 et 1200.  
AM 830 - AMITEL V1.00: excellent simulateur minitel. Entièrement en Français.  
AM 831 - QUINZE V1.00: jeu de Yahtzee dans lequel on joue 3 parties simultanément.  
AM 832 - SHACKMAN: une nouvelle adaptation de Picman très bien réalisée.  
AM 833 - TACTIC MOTION: à l'avenir, il y aura des jeux de stratégie.  
AM 834 - COOKIE: vous incarnez un chef cuisinier qui doit abattre des ingrédients.  
AM 835 - INCINERATOR: vous devez protéger la ville contre les attaques venues du ciel.  
AM 836 - ORK ATTACK: défendez votre château en combattant des pirates vus ennemis.  
AM 837 - THE CONQUEST: un excellent jeu d'exploration avec de nombreux niveaux.  
AM 838 - ORBIT: vous incarnez une grenouille qui doit avaler tous les bouts qu'elle trouve.  
AM 839 - NEBULA: combat de vaisseaux spatiaux en 3D sur une planète hostile.  
AM 840 - DRIVING MANIACS: une des meilleures courses de voitures en 3D.  
AM 841 - THE ROKKA CHINA CHINA: un excellent jeu de stratégie.  
AM 842 - REVES EN 16 MILLIONS: images en 16 millions de couleurs des plus belles voitures.  
AM 843 - TWIN BASTON: un très bon jeu de plateformes.  
AM 844 - SINCE: demo: version d'évaluation d'un logiciel d'architecture en Français.  
AM 845 - L'IMPRESSION D'IMAGES IFF: un excellent logiciel. En Français.  
AM 846 - NAVY SLIDE: compilation d'images IFF en noir et blanc concernant le marine.  
AM 847 - BEATLES MANIA: compilation de plus de 35 musiques des Beatles.  
AM 848 - LA BOITE A OUTIL: de franciscains de Virus Chances, Heikind, Dopy et Diskavik.  
AM 849 - L'ENIGME: un excellent jeu de stratégie. 70 niveaux en Français.  
AM 850 - ENGLISH VOCAB MEMORY: traduction de l'anglais avec synônimes vocale.  
AM 851 - OPTIMISD II: près d'une dizaine de nouvelles collections CLI en Français.  
AM 852 - SUPER CRASH: un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.  
AM 853 - JESUS: de JESUS: alors c'est un jeu de stratégie. Réalisation Impeccable. En Français.  
AM 854 - FAME: un jeu de stratégie moderne et très intéressant.  
AM 855 - ASSASSIN CARDS GAMES: compilation d'une douzaine de jeux de cartes.  
AM 856 - TO THE DEATH: jeu de combat, graphismes, suspense, etc... Superbe.  
AM 857 - THE CONQUEST: un excellent jeu d'exploration avec de nombreux niveaux.  
AM 858 - 8696: BIG TIME SENSUALITY: on peut appeler ça une super jeu mégadrame.  
AM 861 - FES BASIC: langage de programmation basic complet et très performant.  
AM 862 - JOE THE WORM: un excellent jeu de réflexion.  
AM 863 - TETRIS PRO: c'est peut être le meilleur jeu de stratégie de Téhés sur Amiga.  
AM 864 - THE RUNNINER: jeu d'aventure à la première vue d'une qualité professionnelle.  
AM 865 - PHOABOARD V1.0: logiciel de création de schémas électroniques.  
AM 867A et 867B - CYBERTECH CORPORATION: superbe jeu d'action.  
AM 869 - MOTOS SLIDE 1: collection d'images retraçant l'histoire de la moto.  
AM 870 - MOTOS SLIDE 2: collection d'images retraçant l'histoire de la moto.  
AM 871 - MOTOS SLIDE 3: collection d'images retraçant l'histoire de la moto.  
AM 872 - MOTOS SLIDE 4: collection d'images retraçant l'histoire de la moto.  
AM 873 - MOTOS SLIDE 5: collection d'images retraçant l'histoire de la moto.  
AM 876 - POPEYE: jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.  
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 1: jeu de simulation de combat, koraté. A1200.  
AM 878A et 878B - START OF THE ART II: plus de 20 illustrations relatives aux images.  
AM 880 - NIKON SEI 2: compilation de dessins érotiques.  
AM 881 - NIKON SEI 3: compilation de dessins érotiques.  
AM 882 - NIKON SEI 4: compilation de dessins érotiques.  
AM 883 - NIKON SEI 5: compilation de dessins érotiques.  
AM 884 et 884B - NIKON SEI FINAL: compilation de dessins érotiques.

## ENCEINTES PRÉAMPLIFIÉES

TRUST SOUNDWAVE	10	2	X	80	Watts		549	Frs
TRUST SOUNDWAVE	20	2	X	25	Watts	avec support	349	Frs
TRUST SOUNDWAVE	30	2	X	25	Watts	sans support	299	Frs
TRUST SOUNDWAVE	40	2	X	15	Watts		249	Frs

## EXTENSIONS DE MÉMOIRE

512 Ko + horloge A500	289 Frs
2 Mo + horloge A500	990 Frs
1 Mo + horloge A500	490 Frs
Carte d'extension nue + horloge A1200	690 Frs
2 Mo + horloge A1200	1290 Frs
4 Mo + horloge A1200	1690 Frs
8 Mo + horloge A1200	2990 Frs

## SCANNERS

Scanner à main 256 niveaux de gris AlfaScan .....	1290 Frs
Scanner à main 256 niveaux de gris PowerScan 4 .....	1490 Frs
PowerScan Couleur .....	2490 Frs

## LECTEURS

Interne A500-A600-A1200 Double Densité	460 Frs
Interne A2000-A4000 Double Densité	460 Frs
Externe toutes machines Double Densité	490 Frs
Interne toutes machines Haute Densité	990 Frs
Externe toutes machines Haute Densité	1190 Frs

## JOYSTICKS

Switch Joy 1 .....	59 Fps
Switch Joy 2 .....	49 Fps
Quick Joy 2 Turbo .....	99 Fps
Quick Joy 5 .....	129 Fps
Quick Joy 6 .....	99 Fps
Quick Joy Infrared .....	199 Fps
Of 8 .....	69 Fps
Microjet .....	95 Fps
Megajet .....	129 Fps
Superjet .....	114 Fps
Chemjet .....	49 Fps
Speed King .....	139 Fps

## DIVERS

Souris toutes machines .....	159 Frs
Souris optique .....	349 Frs
Trackball toutes machines .....	279 Frs
Modem 2400 BPS .....	299 Frs
Filtre écran nylon 14" .....	99 Frs
Filtre écran verre 14" anti UV .....	139 Frs
Filtre écran verre 14" anti UV Haute Performance .....	449 Frs

# 3615 FRANCEDISK

Le 1er serveur où tous  
les logiciels sont en Français

1 Cadeau tous les 100 appels

Bon de commande à retourner à :  
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine  
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

[illegible]

Je désire recevoir le catalogue :  
☐ Amiga    ☐ Atari    ☐ Compatible PC

Nombre de disquettes .....	x 12 Frs .....	= .....	Frs
Catalogue complet (20 Frs) .....		= .....	Frs
Frais de port .....		=	35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) .....		= .....	Frs

Montant total = ..... Frs

Règlement en : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte Bleue

[illegible]

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville ..... Dream...Jan 94

# World of Am

NICOLAS FOURNEL

*Du vendredi 9 au dimanche 11 décembre se tenait à Wembley le salon World of Amiga. L'Angleterre étant l'un des bastions de l'Amiga, on était en droit de s'attendre à des files d'attente monumentales, des stands à profusion, bref, à une sorte de Köln messe à l'anglaise. Malheureusement, il n'en fut rien. Peu d'exposants, peu de réelles nouveautés et un public boudier, même si le week-end a vu plus de monde que le vendredi où les allées étaient quasiment vides.*

Le salon était parrainé par Commodore UK, qui possédait le plus gros stand sous le simple nom Amiga, même si tous les sacs que l'on voyait sur le salon étaient encore frappés du fameux "chicken head" (littéralement "tête de poulet", surnom donné au logo de Commodore). Deux rangées d'ordinateurs se faisaient face, encadrant un écran géant où des clips vidéo se succédaient et une scène où diverses attractions prenaient place. Quant aux machines, on trouvait principalement des CD-32, qui se sont très bien vendues en Angleterre. Parmi les applications, les jeux étaient majoritaires, cependant on pouvait relever la présence de quelques postes plus sérieux, comme un 4000 sur lequel tournait *Photogenics* de la société Almathera, un programme de retouche d'images dont nous reparlerons dans nos colonnes très prochainement.

## Le tour des stands

L'un des stands les plus courtisés était bien entendu celui de Newtek, situé à l'entrée du hall, c'est là que l'on faisait la démonstration des effets vidéo utilisés dans des productions aussi prestigieuses que *Babylon V*, *Seaquest*, *Star trek : the next generation*, et bien d'autres.

On ne s'étendra pas une fois de plus sur les vertus du logiciel *Lighthwave* (qui est actuellement développé pour les plateformes Pc et Silicon graphics). Par contre, le stand hébergeait la

société anglaise Digital processing systems Ltd qui proposait un package très intéressant, nommé *Total control*. Il s'agit d'une solution vidéo complète construite autour de son *Personal animation recorder DR-3150* (ouf !): un système logiciel et matériel permettant d'enregistrer et de rejouer en temps réel des animations à partir d'un disque dur, et qui remplace avantageusement un système classique à base de magnétoscope et de contrôleur image par image, supprimant les problèmes mécaniques, les images loupées et les problèmes de synchronisation. Utilisé conjointement avec la carte de capture vidéo AD-3000, le *Personal animation recorder* réalise et enregistre des effets vidéo en temps réel. Le package *Total control* comprend également la carte *Sunrise ADS16* accompagnée de son logiciel *Studio 16* version 3.0., ainsi que l'incontournable *Lighthwave 3D* de Newtek. Le stockage des données est assuré par des disques durs Micropolis IDE pour les animateurs et la vidéo et Micropolis AV pour le son.

## Les produits Hisoft

Même si le nombre d'exposants était assez réduit, certains présentaient de nombreux produits, à l'image de Hisoft. Commençons avec



Babylon V.

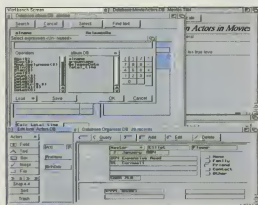


Photogenics.



# iga

les dernières moutures de leurs langages de programmation. Le compilateur *HighSpeed pascal* en est désormais à sa version 1.2 : celle-ci, outre un éditeur relooké dans le plus pur style Workbench 3.0, comprend enfin de nouveaux fichiers incluses permettant d'accéder aux ressources des machines AGA, ainsi qu'un système d'installation plus convivial. L'assembleur *Devpac III*, quant à lui, passe à la version 3.13 et bénéficie également d'un relookage et de nouveaux fichiers inclus. Restons dans le développement avec le

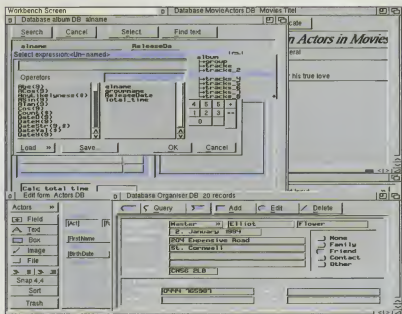


Twist.

*GameSmith* game development system, un système de développement de jeux. Rien à voir avec des programmes tels que le *Shoot them up construction set* puisque le *Gds* s'adresse aux personnes sachant programmer et disposant déjà d'un assembleur ou d'un compilateur C. Le package contient en fait toute une série d'utilitaires pour créer et réimporter des graphismes et animations dans vos programmes et une bibliothèque de plus de 130 fonctions, permettant de réaliser des scrollings parallaxes, des animations avec double buffering, des copper-lists, des musiques, etc. Les possibilités du mode AGA sont exploitées. L'ensemble est livré avec des disquettes d'exemples et une documentation de plus de 350 pages. Se trouvait également sur le stand Hisoft (cela en faisait des choses à voir sur une si petite surface...) , une interface SCSI II pour Amiga 1200, conçue par la société Squirrel et qui se connecte directement sur le port PCMCIA. Les taux de transfert annoncés sont de 1,2 Mo/s sur un Amiga 1200 de base, jusqu'à 3 Mo/s

sur un Amiga 1200 équipé d'une carte 68030. Squirrel propose également le lecteur externe de CD-Rom *SuperTriple*, qui possède un facteur de multiplication de la vitesse normale de rotation de 3,4 et qui est équipé d'une interface SCSI II, de fiches pour sorties audio et pour casque, ainsi que d'un caddy pouvant recevoir à la fois les CD de 8 ou de 12 cm de diamètre. Les produits Squirrel utilisent des connecteurs SCSI de 50 broches et sont déjà livrés avec un câble.

Restons avec les cartes PCMCIA, toujours et encore sur le stand Hisoft, qui présentait aussi la carte *Aura*, un échantillonneur stéréo 12 bits, pouvant travailler à des fréquences supérieures à 60 KHz. Le logiciel permet d'éditer des sons 8 et 16 bits (ceux de 12 bits de résolution sont bien sûr reconvertis en 16 bits), en mono ou en stéréo, en mémoire ou en direct-to-disc. En plus d'une palette de fonctions d'édition assez complète, ce logiciel propose plus de 60 effets complètement paramétrables. Une des particularités de la carte est



Twist.

aussi d'être reconnue par les nouvelles versions d'*Octamed* (5.02 et supérieures) qui contient en effet un éditeur de sons 16 bits et qui peut rejouer ces échantillons via la carte *Aura* pendant qu'il continue d'en envoyer d'autres en 8 bits par les canaux audio de l'Amiga et de générer des codes MIDI.

Terminons avec *Termite* et *Twist II*. Le premier est un logiciel de communication particulièrement complet, utilisant la bibliothèque xpr.library qui lui permet de manipuler les protocoles courants Xmodem, Ymodem, Zmodem, Kermit... Bien que fort complet, il reste apparemment très simple d'utilisation, dispose d'un système de macros assez puis-

sant, d'un annuaire bien conçu... Le second est une base de données, qui en plus des fonctions classiques, se sert à fond les possibilités du système Amiga comme ARexx, le Clipboard, les polices redimensionnables Intellifonts, et surtout la datatype.library pour stocker dans la base n'importe quel objet : une image IFF, GIFF, JPEG..., une animation, etc.

#### Quoi encore ?

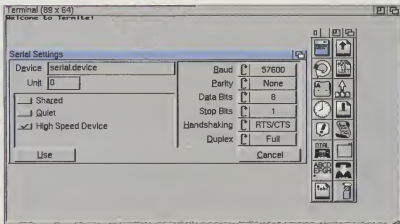
Digità International proposait la dernière version de son logiciel phare, le traitement de texte *Wordworth 3.1*, dont les améliorations par rapport à la version précédente sont surtout la vitesse de certaines fonctions (comme par exemple "chercher/remplacer"), la possibilité de réaliser des impressions en "paysage" et non plus seulement en "portrait", et une aide en ligne conséquente. *Data store*, du même éditeur, est une base de données. Elle dispose de l'ensemble des fonctionnalités de ce genre de programme : élaboration de masques de saisie, extractions, rapports, recherches... De nombreuses bases de données types sont disponibles dans des domaines aussi variés que : recettes de cuisine, carnets d'adresses, collections de voitures, gestion des membres d'un club, de cassettes, de disques, etc. De plus, si on l'utilise conjointement avec *Wordworth*, il est possible de créer des mailings personnalisés. Décidément, les bases de données sont à la mode en ce moment sur Amiga (il serait peut-être temps, me direz-vous...) puisque après *Data store* de Digità international et *Twist II* de Hisoft, c'était au tour d'*Optonica* de passer à l'action avec *Data nexus*, une base de données entièrement configurable qui peut manipuler de nombreux types de données, dont des images, anima-



Aura.

tions, musiques, textes, vidéo CDXL et bien d'autres.

Le stand Ramiga accueillait quant à lui le *Silicon studio*, un projet prometteur mais encore à l'état de prototype. Résolument tourné vers les professionnels, le but du *Silicon studio* n'est rien de moins que de vous faire réaliser votre CD à la maison. Autant dire que la configuration requise est impressionnante. D'ailleurs la *Digital audio workstation* comprend tout ce qu'il faut : Amiga 4000 Tower, carte SCSI II, disque dur 1 Go pour les données, Dat II Go pour l'archivage des pistes, 15 Mo de mémoire, synchronisation SMPTE, interface MIDI, etc. La carte *Silicon studio* propose les fréquences d'échantillonnage "classiques" à savoir 32 KHz, 44,1 KHz, 48 KHz et 51,2 KHz. Les convertisseurs travaillent en 20 bits, le rapport signal/bruit



Termite.

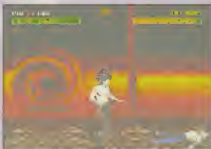




# Mortal kombat II

PROBE/ACCLAIM

Cela n'était pas joué d'avance. De l'avis même du producteur du jeu, Robert O'Farrell, "nous avions déjà commencé à programmer (la version Amiga), mais rien n'était certain. Nous devons simplement être sûrs qu'il y avait un marché Amiga pour ce jeu". Le raisonnement est dur, mais l'issue est favorable à la machine : il est enfin adapté ! *Mortal kombat II* arrive sur Amiga ! Les différences avec le premier sont, à première vue, peu nombreuses : une demi-douzaine de



Plus qu'un jeu, une fatalité.

personnages de la première version ont été conservés. Cependant, le nombre de leurs mouvements a été augmenté et chacun dispose d'au moins cinq coups spéciaux dont plusieurs "fatalités". Et quels coups ! Liu Kang par exemple se transforme en Dragon et mord son adversaire ! Attention, plus une fatalité est spectaculaire, plus la manipulation du joystick est compliquée. Il y a, tous personnages confondus, 63 fatalités. Mais parlons des innovations de taille : les "babalités" et les "amicalités". Les babalités sont des fatalités sympathiques : elles transforment votre adversaire en bébé. Une manière pour les programmeurs de mettre un bémol au flot d'hémoglobine qui accompagne chaque fatalité du jeu (à ce titre *Mortal kombat II* est encore plus sanglant que la première version). Les amicalités sont des petites variations humoristiques dans le combat. Avez-vous déjà vu des boxeurs



sur un ring faire un pas de danse ou des gestes acrobatiques histoire d'exciter l'adversaire ? L'amicalité s'inspire de ce principe. Vous pourrez faire un pas de danse (pour Liu Kang), un tour de magie (Kung Lao) ou une cabriole. Les graphismes sont beaucoup plus fins que pour la première version,



On se fait une banalité ?

même si les caractères restent en 16 couleurs. Les "frames" semblent avoir été augmentées et l'ambiance sonore est toujours aussi impressionnante. Un must du genre !

- *Prévu sur Amiga (janvier 95), disponible sur Snes, Megadrive.*

# Pussies galore

AMBER/TEAM 17

**P**ussies galore est un jeu de plates-formes. Encore un nous direz-vous ? Oui, mais de Team 17, et ces gens-là ne plaisantent pas avec la qualité. C'est Amber, une toute nouvelle équipe qui se charge du projet. "Pussies galore est notre premier produit sous notre propre label" indique Andy Coates, le programmeur, "Matt Bell, le graphiste, et moi-

même nous sommes rencontrés il y a un an et demi chez un éditeur de jeu. Nous avons décidé que nos jeux étaient assez bons pour créer notre propre équipe de développement". Principale originalité de *Pussies galore* : l'humour. "Avec *Pussies galore*, nous espérons injecter un maximum d'humour et de fun dans le jeu" ne cesse de dire Alan Bunker de Team 17. Le scénario est délirant : Evil Eric, un chat maléfique chanteur de hard rock fait des chansons au fort pouvoir hypnotique. Vous êtes Boris, chat de gouttière et vous devez ramener à la réalité des milliers de chatons en transe. Le jeu comprend cinq énormes mondes dans chacun desquels une mission différente doit être menée à bien. Les chatons sauvés peuvent être très utiles à Boris. Il pourra les utiliser comme projectiles ou

encore en faire des fusibles pour mettre en route un circuit électronique... Comme dans tous les jeux de ce type, bonus, armes, armures, clés et chambres secrètes peuvent être rencontrés. Graphiquement, le jeu est différent. Le dessin des personnages est original avec des mimiques géniales, le tout en 50 frames par seconde. Les décors, en 64 couleurs, font largement appel aux scrollerings parallaxes. Un jeu très attendu.

- *Prévu sur A1200, CD-32 (mars 95)*



Boris, ne fait pas de mal aux chatons.



Il pousse un peu, Pussies.





# Frontier : first encounters

GAMETEK

**L**a saga continue ! Quelques mois après la sortie tonitruante de *Elite II*, les programmeurs nous proposent déjà les premières ébauches du troisième volet. Le principe du jeu est identique, mais de nombreuses options sont venues se greffer au moteur principal. De nouveaux vaisseaux ont fait leur apparition (il y en a deux fois plus que dans *Elite II*), et sont dotés d'une plus grande autonomie, les équipements ont été améliorés, les phases de combat modifiées (taux de destruction plus important, meilleure gestion des combats à plusieurs vaisseaux), et l'on retrouve à présent des bulletins d'informations impliquant le joueur dans l'histoire. J'ose à peine vous dire que les graphismes ont été totalement modifiés, de peur d'être assailli de coups de téléphone me demandant la date EXACTE de sortie du jeu. En attendant, délectez-vous de ces quelques images.

- Amiga, CD-32, PC, Pc-CD Rom (février 95)



Sur la Lune, il n'y a pas le téléphone !

# Kick off III : european challenge

ANCO



Une nouvelle version éfootoussante.

**M**es préjugés sur cette version étaient loin d'être élogieux. Mais quand je suis tombé sur *European challenge* au Supergames sur le stand Ubi soft (car il faut le dire haut et fort : Ubi soft

étaient les seuls à représenter l'Amiga au salon des jeux vidéo), qu'elle ne fut pas ma surprise. Rien à voir avec le *Kick off III* testé dans le numéro 10 de Dream (septembre). Cette nouvelle version offre une admirable jouabilité, et un scrolling bien plus fluide qu'avant (ce n'est même pas comparable en fait). Le terrain lui-même est plus réaliste, grâce au mapping qui lui est appliqué. Ces quelques améliorations ajoutées aux points forts du premier volet (animations variées des personnages, modes de contrôle du ballon, hors-jeu) font de ce nouveau *Kick off III* un jeu de foot grand public au destin encourageant.



Super, la passe !

- Amiga (janvier 95), disponible sur Pc



Comme c'est chouette le foot.

# Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

## Le service minitel des Amiga dreamers !

- ◆ Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- ◆ Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- ◆ Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- ◆ Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- ◆ Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- ◆ Vendez votre matériel ou découvrez l'occasion en or !
- ◆ Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- ◆ Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- ◆ Commandez les articles de la boutique !
- ◆ Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !



## 36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)



Retrouvez sur plus de 600 pages le mode d'emploi complet de l'Amiga (systèmes 3.0 et 3.1). Idéal pour les débutants mais également passionnant pour les initiés. 'Comprendre et bien exploiter son Amiga' aborde des sujets aussi divers que le Workbench, la configuration du clavier et de l'imprimante, l'installation et le choix des périphériques, les commandes Shell... Livré avec deux disquettes des meilleurs programmes du domaine public. **Iconturnable !**



270F



**Praxitel 1.5** : nouvelle version. Emulateur minitel (1, 1B, 2) émulateur de terminal, manuel 72 pages, protocoles de téléchargement XPR (Moon, BBT, ZModem), port ARexx, création automatique de scripts, gestion par icônes, interface améliorée, trois modes de capture des informations, plusieurs formats de sauvegarde (texte, ANSI, IFF), horloge et alarme programmable, supporte le presse-papier. Compatible avec tous les Amiga. *Logiciel et documentation en français.*

Praxitel 1.5	490F	cable minitel	90F
Praxitel + cable	560F		

**warehouse**, le serveur **gratuit** réservé à la clientèle de Someware. Accès UUCP par modem. Conférences, courrier, support technique, plus de 1,5Go de fichiers en téléchargement. Pour toute information, appelez Someware au (1) 45 86 33 99.

## Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

catalogue gratuit sur demande

**HyperCache 2.0** : accélère les accès aux disques, disquettes, CD-ROM, syquest, etc... de **tous** les Amiga. C'est un système entièrement logiciel basé sur un algorithme couramment utilisé sur les gros calculateurs (mainframes). De nombreuses possibilités de configuration permettent d'adapter parfaitement HyperCache à la géométrie de vos supports magnétiques. *Documentation en français. Nouvelle version*: algorithmes améliorés, 10 fois plus efficace (mesuré avec DiskSpeed), cache en écriture, interface utilisateur graphique, utilisation du blitter. 320F



**USRobotics. Modem USR Sportster** : la réponse aux besoins de communication modernes : agréé France Telecom, minitel (V23), compatible fax groupe 3, hauts débits (V32/V32bis), compression des données (V42bis/MNP5), détection et correction d'erreurs (V42/ MNP4). Le Sportster est fourni avec câbles, fichiers de configuration pour Praxitel et AmigaUUCP auto-installable.

USR Sportster	1990F
USR Sportster sans fax	1390F*

\* attention : offre exceptionnelle limitée au stock disponible



**Cobra228** carte accélératrice pour A1200. 68030 (MMU) à 28 Mhz, support copro, support barette SIMM, horloge calendrier, option SCSI. *Documentation en français.* 1630F avec 0 Mo, 2630F avec 4 Mo.

**Cobra240** carte accélératrice pour A1200. 68030EC à 40 Mhz, support copro, support barette SIMM, horloge calendrier, option SCSI. *Documentation en français.* 1990F avec 0 Mo, 2990F avec 4 Mo.

**Cobra202** carte mémoire jusqu'à 8 Mo pour A1200. Support copro, 2 supports barette SIMM, horloge calendrier. *Documentation en français.* 990F avec 0 Mo, 1990F avec 4 Mo.

**Megachip** : 2 Mo de mémoire chip pour Amiga 500 et 2000. *Documentation en anglais.* 1490F

Catalogue gratuit sur demande. Participation aux frais de port : logiciel 30F, matériel 50F.

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

# Alien breed Tower assault

TEAM 17

La tornade Team 17 est de nouveau en action. Après *Super stardust*, l'un des "Dream top" du dernier numéro, la société anglaise basée à Wakefield sort un nouveau chef-d'œuvre, non, non, nous ne possédons aucune action chez Team 17. Etant un adepte du genre depuis les précédents épisodes, et même de la spéciale édition 92, je peux vous assurer qu'il ne s'agit plus du même jeu. Suivez le guide.

Lorsque nous avons reçu le dernier épisode de la série des *Alien breed 2D* : *Tower assault* (tiens, une série 3D est prévue !), nous étions pour le moins perplexes. Les précédents étaient de bons jeux d'arcade, mais pêchaient

hélas au niveau de la jouabilité. Ces défauts avaient de plus été signalés à Team 17, qui, pour des raisons diverses, n'en avait pas tenu compte. Loin de ternir *Alien breed*, ces lacunes rendaient juste le jeu peu abordable par des néophytes. Seuls des furieux d'arcade, ou des petits rusés, pouvaient en venir à bout. Dans la série des plaintes faites à l'équipe de développement, on pouvait dénombrer deux gros délire. Le premier est d'une évidence rare. Lorsqu'un alien vous attaquait par derrière, ou du moins près de votre personnage, le temps de se retourner afin de faire face à la situation vous faisait perdre un peu

d'énergie (voir énormément). Ceci était agaçant au plus haut point. En effet vous n'aviez pas la possibilité de reculer tout en tirant pour éviter de se faire toucher par l'ennemi. Cette lacune est maintenant comblée dans *Tower assault*, et croyez-moi, vous économiserez de nombreuses vies grâce à cette amélioration. Quel plaisir de pouvoir se battre en développant des stratégies, et

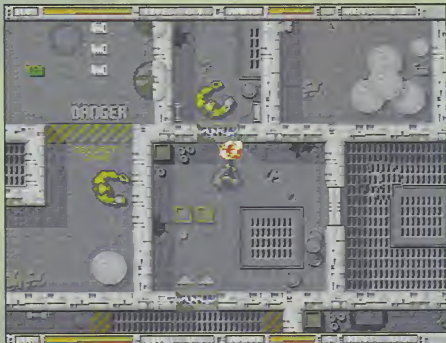
de sentir que l'on maîtrise le personnage à 100 % ! Ceci nous amène à la deuxième plainte, et non des moindres. Les "Alienophiles" reprochaient au jeu d'être trop linéaire. Vous me répondrez que pour un jeu d'arcade c'est plutôt normal. Je ne vous contredirais pas sur ce point, mais s'inspirant d'*Alien*, il manquait cette ambiance stressante, cette dimension hors norme qui en a fait un film culte. Rappelez-vous de la célèbre phrase "dans l'espace, on ne peut pas vous entendre crier !".

## L'action de Tower assault

*Tower assault* bénéficie d'un scénario complexe et surtout, n'est en aucun point linéaire. Véritable tour de force, vous pouvez aller où bon vous semble. Le scénario reprend le film *Alien II*. Le *Dreadnought herona* intercepte un SOS émanant d'une colonie répondant au code d'*Azarin 2E*. Après un changement de trajectoire, le vaisseau amiral dépêche sur place une flotille de dix chasseurs-intercepteurs, dont le vôtre.



Attention aux mines !



*Alien breed tower assault* s'ouvre à l'aventure tout en étant un formidable jeu d'action.



Évoluez librement dans toute la station.





Chaque partie de la base est différente avec ses propres caractéristiques.



Une des parties sombres du bâtiment.

Arrivés sur les lieux, les vaisseaux sont mis en pièce par les défenses de la colonie. Par miracle, vous échappez à la mort. Vous vous retrouvez sur la surface du complexe, l'épave de votre vaisseau à vos côtés et seul face à votre destin. Ce qui vous frappe en premier est la disposition d'Azarin 2E. Ce dernier est composé de six tours disposées aux quatre coins du complexe et d'une tour centrale qui se dresse lugubrement dans la brume. Tous les systèmes de défense sont actifs, dont des tourelles laser qui tirent sur tout ce qui bouge. Au loin, un grognement persistant vous tire de votre stupeur et un sentiment que quelque chose de terrible s'est déroulé dans cette colonie, s'empare de vous. C'est en effet ce que l'on ressent dès que le jeu commence. Chaque tour représente un scénario et des énigmes à résoudre. Vous devrez comme dans les précédents épisodes "blaster" de l'alien, attention car foncer

dans le tas vous conduira tout droit à votre perte. Il faut avant tout reconnaître les environs, s'armer du mieux possible, et gérer ses munitions et cartes d'accès avec sagesse. De nombreux indices vous permettront d'avancer sans trop prendre de risque, mais vous êtes seul à décider du chemin à prendre. Vous pouvez par exemple commencer par la tour qui abritait les civils, challenge au demeurant simple, ou bien accéder directement au complexe scientifique qui vous en fera voir de toutes les couleurs. Dans quasiment chaque écran, plusieurs voies vous sont offertes. Certaines sont longues et sûres, d'autres plus ardues, récompenseront vos efforts pour peu que vous surviviez... Pour renforcer ce sentiment de liberté et surtout la jouabilité, Team 17 a reprogrammé les routines gérant les aliens. Dans les *Alien breed*, ils apparaissent n'importe où, ce qui rendait le jeu parfois stressant et déplaçait à



Dans les dortoirs, un vrai carnage !

une certaine catégorie de joueurs. Maintenant, vous pourrez "nettoyer" des zones et les rendre plus ou moins sécurisantes. De plus, les affreux sont intelligents et essaieront par tous les moyens de vous rendre la vie impossible. L'intérêt du jeu est renforcé par un menu d'options qui vous permet de rendre vos tirs dangereux pour votre partenaire. Car bien évidemment, l'option deux joueurs est présente et rend le jeu bien plus intéressant. La réalisation est somptueuse tant au niveau graphique que sonore. Chaque tour dispose de ses propres écrans graphiques fouillés à l'extrême. La plupart des actions sont ponctuées de digitalisations de très bonne facture. En définitive je n'aurais qu'un regret à formuler. Il est dommage que Team 17 arrête la série des *Alien breed* 2D, bien qu'ils aient conclu par l'un des meilleurs jeux d'arcade disponibles sur Amiga. A.C.



Parmi les objets découverts, de nombreux messages et des cartes très utiles pour vos missions.

AMIGA AGA	
Arcade / aventure	
GRAPHISME	19
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	18
SON	18
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	17
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	18
Nombre de joueurs : 2	
Installable sur disk dur : oui	
Langue : anglais	
Nombre de disks : 3	
Disponible sur : CD-32, Pc	

95%

# Football Glory

BLACK LEGEND

*Comme le bon vin, Black legend n'arrête pas de se bonifier au fil du temps. Parti de rien, leurs premiers jeux n'étaient que de petits produits, presque boudés par les utilisateurs. Mais, plus le temps passe, et plus l'on comprend leur stratagème : rallier à leur cause (qui n'est autre que la survivance de l'espèce Amiga) le plus grand nombre d'équipes indépendantes, souvent délaissées par leur maison d'édition d'origine qui se tourne vers des marchés plus prometteurs.*

Croteam fait partie de ce dernier bastion qui continue, envers et contre tout, à s'élever devant l'hégémonie grandissante des Pc. Inconnue jusqu'alors, cette petite équipe croate n'y va pas par quatre chemins. Elle s'est mise en tête de détrôner le roi des simulateurs de foot, j'ai nommé *Sensible soccer* lui-même ! La partie n'était pas gagnée d'avance, mais comme vous allez le constater, ils ont tenu leurs engagements. *Football glory* deviendra certainement une référence. Le menu principal est d'une clarté étonnante, tout en se payant le luxe d'une présentation attrayante. Une image de fond vient égayer l'ensemble et nous introduit immédiatement dans l'atmosphère



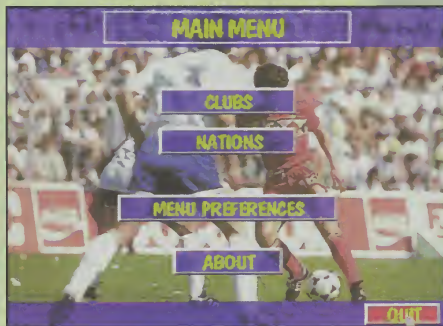
La gloire vient en jouant.

re des stades. Un clic sur le menu Préférences nous met la puce à l'oreille quant au souci de détail du logiciel. On peut y indiquer l'image de fond de notre choix (parmi les 9 disponibles), sa luminosité par rapport aux menus, et même la couleur du fond. Un souci de finition qui nous met en confiance avant même de commencer à jouer. Mais ne perdons pas de temps en préliminaires, et entrons dès à présent au cœur du sujet. Deux modes de jeu nous sont offerts : Clubs ou Nations. Selon ses compétences, chacun choisira son mode de prédilection, et règlera les détails de chaque rencontre. En effet, outre les grandes compétitions prédéfinies (Uefa, Coupe des vainqueurs de coupe, Coupe du monde ...), le joueur pourra à loisir paramétrer une coupe ou une ligue

répondant exactement à son attente. Evidemment, *Football glory* nous fournit les véritables équipes que comportent tous les pays entrés en lice, et chacune avec les vrais joueurs que nous connaissons. Si le cœur vous en dit, vous pourrez sans problème changer le nom et les caractéristiques de chaque club (jusqu'à la couleur des



Belle passe !



Le menu principal est d'une clarté étonnante.



L'interface est particulièrement bien réussie.

manches et des chaussettes de vos joueurs). Mais que les amateurs ne désespèrent pas, car à côté de ce réalisme accru, un mode Practice a été prévu, permettant aux joueurs de s'accoutumer au maniement de l'équipe (penalties, corners et free kicks).

#### Les options

Après avoir réglé les détails de la rencontre, qu'elle soit amicale ou fasse partie d'un championnat, une nouvel-

le série d'options se propose d'ajuster à sa convenance les détails du match. On choisit la saison (cette dernière influant directement sur les caractéristiques du terrain), la durée de la partie (les plus courageux pourront même aller jusqu'à deux mi-temps de 45 minutes !), le positionnement des lignes sur la pelouse, le Replay automatique et les animations spéciales. De quoi réjouir les aficionados de l'exactitude du réalisme. Et sans plus attendre, plongeons-nous au coeur du match pour retrouver nos joueurs en pleine action. La partie à peine commencée, un tackle manque son but et laisse sur la pelouse toute fraîche une trace inélégante, mais renforçant la simulation. Quelques passes, une tête plongeante, et un premier but : la foule est à son comble, tandis que les joueurs se mettent à danser devant le public, et qu'un zoom nous repasse l'action au ralenti. Un peu plus tard, c'est une faute qui est sifflée par l'arbitre (qui se trouve en permanence) sur le terrain. La situation s'envenime, et le joueur clame son innocence, grâce à une bulle du genre BD. L'homme en noir lui répond, tout en lui tendant un carton (chose qu'il fera allègrement au cours du jeu). Le réalisme est saisissant. L'ambiance sonore bien plus réussie que dans *Sensible*

(reverb sur le sifflet, bruitage quand le ballon touche le poteau, commentaires). Les coups (si l'on peut appeler ça des coups) sont plus nombreux, de la passe arrière à la roue de bicyclette, en passant par la reprise de volée, les une-deux et le saut par-dessus un tackle. S'ajoutent à tout cela des détails comme le poteau rentrant, ou la possibilité de sauvegarder un match complet pour le visionner plus tard. Cependant,

*Football glory*, à trop s'attacher à de petits détails, a oublié les grandes lignes. Seules quatre tactiques pré-établies sont disponibles, et le côté management, qui faisait la force de *Sensible world of soccer* a été éliminé. Un superbe soft d'arcade, mais pas encore une simulation. L'installation sur disque dur n'est pas très pratique, tout comme le système de protection. De plus, je ne vous souhaite pas de terminer sur un match nul : l'ordina-



Pour changer la couleur de son maillot.

teur se bloquerait irrémédiablement (un bug que l'on retrouve sur la version finale). Mais quand on sait que Croteam prépare une prochaine version un peu plus élaborée, on ne peut être que confiant, car pour un coup d'essai, c'est fort bien envoyé ! G.H.



L'action repasse au ralenti.

#### AMIGA 1200 Football

GRAPHISME	13
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	18
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	11
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disques : 3
Disponible sur : Amiga

90%

# Zeewolf

BINARY ASYLUM/EMPIRE

Andy Wilton, le créateur de Zeewolf est en passe de devenir avec Markus Dyson (passé d'Amiga format à la direction du développement chez Team 17) le plus célèbre transfuge de la presse Amiga vers le développement. Et pour cause, Zeewolf est une véritable innovation en matière de jeu vidéo. Les influences sont multiples : Virus, Gunship 2000 ou encore Desert strike.

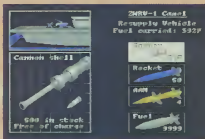


Plus d'énergie, c'est le crash assuré.

**Z**eeewolf est en fait le nom d'un hélicoptère qui émet un très réaliste "choka-choka-choka" pendant tout le jeu. Vous aurez à diriger l'engin dans un monde en 3D surfaces pleines. Pour être très honnête le jeu ne se distingue pas par la qualité des décors... Ne vous attendez donc pas à retrouver *Comanche*. Mais la représentation de ceux-ci (sol ondulant, bâtiments ou végétation) ne nuisent absolument pas à l'action. On y trouverait même de l'originalité : le sol en patchwork, légèrement bombé sous l'appareil, donne un effet

de grand angle surprenant. Sur un Amiga 500, il faut bien reconnaître que les choses vont plutôt lentement, en particulier lorsque plusieurs objets évoluent en même temps (un Amiga 500/600 simple est d'ailleurs déconseillé pour ce jeu). Mais sur un 1200, la fluidité est parfaite.

Vos 32 missions, si vous les acceptez, sont de quatre sortes : détruire des bâtiments ou des engins adverses, secourir des prisonniers, escorter une unité ou établir un pont aérien entre deux zones. Certaines missions peuvent se combiner avec d'autres. Pour cela, le Zeewolf dispose de trois types d'armes : canon, fusées air-sol et missiles air-air. A tout moment, celui-ci peut atterrir en sortant son train d'atterrissage. Cela sert généralement à récupérer des hommes ou encore à faire le plein en essence et armement lorsque vous êtes sur un porte-avions. Le Zeewolf peut également faire descendre un crochet pour récupérer des charges lourdes à transporter. La gestion de l'hélicoptère se fait au joystick. Une option souris est disponible, mais quoi qu'en dise Binary asylum, cette option semble moins pratique. L'écran de jeu peut être de deux types : une visualisation extérieure en 3D avec, en



Séance de ravitaillement.

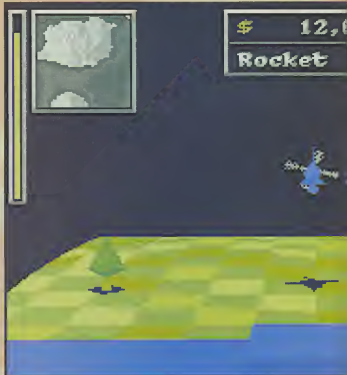
encadré, un morceau de la carte ou une visualisation de dessus en 2D avec encadré de votre situation en 3D. Ceci permet d'alterner facilement les phases de recherche/réflexion et les phases d'action. Les combats air/sol ou air/air sont réellement grisants. Vous aurez à distinguer les bâtiments amis et ennemis, ces derniers étant au nombre de 17. Là où Zeewolf se distingue, c'est dans sa jouabilité. Contrairement à un véritable simulateur, les paramètres de vols sont peu nombreux, et guider l'hélicoptère se



Visualisation de la carte et de l'armement.



Le porte-avion est votre base et vous permettra de faire le plein.



Hit the road, Jack !





Trois armes sont disponibles, le Zulu air-sol, le canon classique et le Zephyr air-air.

fait de manière très intuitive. Principale illustration : la gestion des collisions. Contrairement à un véritable simulateur, le Zeewolf n'explosera pas si vous effleurez le sol. Le capital de vie baissera seulement. Il en résulte que les phases de jeux sont plus longues et agréables. Ceci permet de se concentrer sur l'action et la tactique. Tactique, voilà le maître-mot. Et à ce titre, Zeewolf surpasse tous les jeux d'hélicoptère existant sur Amiga (Apocalypse, Jungle strike,

Gunship...). Il vous faudra sans cesse faire preuve de stratégie et d'intelligence. Par exemple, une zone protégée par une DCA Cobra est dangereuse, mais elle l'est encore plus si un radar est placé non loin. Il vous faudra



alors commencer à rechercher le radar.

Dernière chose : le jeu ne tient que sur une disquette, ce qui évite de faire du grille-pain... Bref, Zeewolf est un véritable bijou d'arcade et de stratégie. Différent et prenant, il s'impose comme une référence en la matière. W.S.



Tango charly, mission terminée.



Récupérez les atages après avoir liquidé les tanks de surveillance.

## Quelques conseils

**Mission 1 - Mischance**  
The abandoned Buffaloes are located at the north side.  
There are 5 Buffaloes. Destroy all 5.



Les missiles téléguidés fonctionnent mieux avec les cibles aériennes qu'avec les objectifs terrestres. Lorsque des hommes sont récupérés, il convient de les déposer le plus rapidement possible en zone amie. Si le Zeewolf est abattu avec des hommes à bord, ceux-ci seront perdus.

Bien observer les mouvements des engins ennemis. Certains ont des handicaps importants que vous pouvez exploiter. Par exemple, la tour de tir du Bear est très lente à faire une rotation.

## Tous les Amiga Action

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 1

Disponible sur : -

89%



# Lords of the Realm

## IMPRESSIONS

Depuis *Defender of the crown*, le Moyen-Age anglais avait été boudé par les jeux vidéo, préférant le contexte technologique d'une colonie lunaire à celui, moins en vogue, de la forêt de Sherwood. Mais *Lords of the realm* nous démontre que la stratégie médiévale est loin d'être un crâneau dépassé pour les éditeurs. Vous voulez de la stratégie, vous allez en avoir !

**V**ous incarnez un seigneur anglais du XIII<sup>e</sup> siècle, fermement résolu à devenir roi. Au départ possesseur d'un simple comté, il vous faudra vite étendre votre territoire, affirmer votre puissance sur les autres seigneurs du pays, et bien sûr vous faire respecter de vos sujets. Une

fois votre écusson choisi, un petit drapeau symbolisera l'emplacement de votre fief, ainsi que les possessions des adversaires. Un seul coup d'oeil sur la carte et vous pourrez connaître les positions de l'ennemi, la progression de vos troupes et la présence d'événements marchands. En cliquant n'importe où sur la carte, on se retrouve directement sur le terrain, avec une vue bien plus précise des environs (villages, châteaux, arbres, prairies), et la possibilité de gouverner sa province en intervenant sur les plus petits détails. Que ce soit pour imposer vos citoyens par l'intermédiaire d'une dime, repérer les hors-la-loi qui pillent les terres

**Lords of the realm possède tous les atouts d'un jeu de stratégie.**



*Lords : le renouveau de la stratégie ?*

ou déplacer vos armées vers une autre région, tout semble prévu pour répondre à vos besoins. Si vous n'êtes pas trop sûr de vos décisions, l'intendant vous fera son rapport tous les ans et vous indiquera les lacunes de votre gou-

vernement. Et si vous voulez plus de précisions sur les activités de votre communauté, l'écran Comté Général vous offrira un réglage très rigoureux de l'agriculture, de l'élevage et même du commerce. Ne négligez pas l'alimentation de vos sujets, pour éviter les révoltes et accroître la productivité. Car tous les habitants ne sont pas nécessairement de simples fermiers. On peut leur assigner des tâches



J'ai les rapports de nos shérifs, mon seigneur. Vous voulez certainement voir certains champs d'activité.

Paysans 762	Ht
Combès 2	Ht
Taille M 381	Ht
Santé Santé moy.	Bas
Bonheur 12	Bas
Stocks nourr 130	Bas
Rendement 6	Bas



En chaque début d'année, le surintendant vous fait son rapport.



*La carte offre des détails surprenants.*



Les comtés conquis par chaque seigneur sont symbolisés par des drapeaux.

diverses, comme la taille (les bûche-  
rons si vous préférez), l'exploitation  
des carrières, ou la fabrication des  
armes. Car bien vite, pour prospérer,  
il faudra agrandir son territoire, et  
pour cela, il n'y a pas beaucoup de  
choix : soit on soudoie le seigneur de  
la province avec une somme rondele-  
te, soit on l'attaque avec barbarie, à  
grand renfort de mercenaires. C'est  
en effet le meilleur moyen de se



*La phase de combat est plutôt sommaire.*



*Un véritable modelleur a été intégré afin d'édifier des forteresses sur mesure.*



*Les scènes intermédiaires sont là pour  
casser la monotonie du jeu.*

d'en constituer les plans (épaisseur du mur, tours d'angle, donjons, salles de gardes) et d'en entamer la construction (à condition d'avoir la matière première et la main-d'oeuvre adéquate). Passionnant, *Lords of the realm*



*Seul moyen de renflouer ses finances : le marché.*

Sulfuric Print, AD 1268

Population 226 +26

bonheur 30  Person Tr bon, sansé

bonus blé Mont.

DATA OF SOLVER	2001	2002	2003	2004
Normal ration	Mont.	19	19	0
DATA OF PUZZLE	blé	229	220	0
ADDED: 2007-08	bonus	19	19	0

Prod lasters hour 190

Calmé plat.

Pas de problème

*Un bref aperçu du comté actuel.*

constituer une armée dès le début. Certes, il faut disposer d'un minimum d'argent (généralement récupéré en vendant ses produits aux marchands), mais ces mercenaires (Maures, Suédois), sont d'une efficacité redoutable. En contrepartie, pour être prêt à recevoir vos adversaires, le plus simple est de construire son propre château. Un mini-créateur de forteresse, semblable à celui de *Castles*, vous permet

## Amiga 1200

## Stratégie

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

**Nombre de joueurs : 1 à 6**

Installable sur disk dur : oui

Langue : français

Nombre de disks : 3

**Disponible sur : Amiga, Pc, Pc CD**

86%

# PGA european tour

OCEAN

Avec la pâle adaptation de *Links* sur Amiga, les amateurs de golf pressés d'avoir un jeu digne de ce nom sur leur machine ont vu leurs espoirs s'envoler. Depuis, les rares simulateurs de golf n'ont pas apporté de réelles améliorations par rapport à leurs prédécesseurs (sauf bien sûr *Nick Faldo* sur CD-32). Fidèle adaptation de la version console, *PGA european tour* est LE meilleur jeu de golf jamais vu sur Amiga.



La boutique n'est pas l'écran le plus réussi.

Le programme nous amène directement à un écran (la Pro Shop) d'où l'on peut choisir le mode de jeu, les options, et pourquoi pas charger une ancienne partie. *Pga* est très didactique. En plus du mode Practice pour s'entraîner aux différents parcours, on peut choisir de s'exercer aux tirs sur longues distances ou exécuter des puts sur le green. Après s'être familiarisé avec les techniques de drive, de slice et de hook, on peut se lancer dans la compétition ou encore défier un ami sur

un circuit professionnel. La vue en perspective est assez traditionnelle, mais ce qui l'est moins, c'est la finesse des graphismes du personnage comme de l'environnement. Tout se gère bien évidemment à la souris, par un système d'icône très bien conçu. Un petit coup d'oeil sur le parcours pour situer les divers éléments (courbes, bunkers) et indiquer au programme la direction de son tir, un autre pour vérifier le club que conseille le caddy, et il ne reste plus qu'à effectuer un superbe swing et envoyer la balle dans les airs. Là encore, la frappe est simulée par une barre de puissance, et il faudra cliquer au bon moment pour ajuster la puissance et éviter les effets incongrus. *Pga* optant pour le réalisme, de nombreux plans de caméra ont été prévus. Juste après le tir, un nouveau plan nous montre la balle en train de toucher le



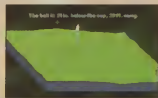
Une vue globale du parcours.

sol. Le raccord, aussi subtil qu'efficace est du plus bel effet visuel. Le green réserve aussi quelques surprises : un

zoom arrière en partant du drapeau pour nous montrer les alentours, et une grille en 3D pour apprécier le relief. Comme le font certaines chaînes sportives américaines, des présentateurs donnent de temps à autres leurs commentaires, et interrompt même les champions sur ce qu'ils pensent du trou actuel (leur expérience est sou-

vent très utile). Si l'un de vos drives vous a surpris, vous pouvez toujours vous le repasser, et même l'enregistrer (pour les mégalos !). Que dire de plus si ce n'est que tous les éléments d'un bon jeu de golf se trouvent réunis dans *Pga* (distance maximale pour chaque club, statistiques, tee), sauf peut-être une bande son quasi-inexistante. Sympta à jouer et tellement beau à regarder !

G.H.



À l'approche du trou, le green dévoile ses plus beaux reliefs.

## AMIGA 1200

Simulation de golf

GRAPHISME	16
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	08
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	17

Nombre de joueurs : 1 à 4

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Megadrive

85%



En plus de l'ombre de la balle, les plans d'eau produisent de superbes reflets.



# The clue

NEO

*The clue* marque un nouveau tournant dans le domaine des jeux vidéo. Le thème abordé est assurément original, et d'autres éditeurs pourraient bien s'en inspirer pour leurs prochains produits.

**V**ous incarnez Matt Stuvysunt, un cambrioleur fauché comme les blés, mais ambitieux comme un homme politique. Son rêve : dérober les bijoux de la couronne ! Mais avant cela, il devra faire ses preuves dans le milieu et s'exercer sur de petits larcins. Au tout début, il lui faudra dénicher le maximum



Qui veut se sauver vite ménage sa voiture.

d'informations, tant sur d'éventuels complices, que sur ses futurs projets de cambriolages. Recalé au permis de conduire, il lui faut impérativement un chauffeur, pour semer la police en cas de grabuge. Et bien vite, ce sera une panoplie d'outils qu'il aura à sa disposition, pour forcer les portes, désarmer les gardiens et faire sauter les coffres.

Ses premiers coups ne sont pas palpi-



Le magasin vous donnera du fil à retordre.

tants : dévaliser un kiosque à journaux ou une maison de retraite, on est loin des exploits d'Arsène Lupin. Mais pour se faire la main, rien de tel que des casses faciles à préparer et sans grand danger. Un petit repérage des alentours pour noter les allers et venues de la police, une inspection des lieux en pleine journée pour repérer les systèmes d'alarme et les objets précieux et le plan commence à prendre forme. On choisit un ou plusieurs complices (si possible compétents et pas trop exigeants), on investit dans une voiture rapide, et l'on fait ses courses chez l'outilleur du coin en fonction des besoins de chacun (pied-de-biche, chloroforme, chalumeau, gants...). Ensuite, on s'enferme à double-tour dans sa chambre d'hôtel pour réfléchir au déroulement du plan. C'est la partie la plus importante du jeu. On indique à chaque malftrat du groupe ce qu'il doit faire (l'un fait le guet pendant que l'autre ouvre une porte), et le tout est minuté. Ayant fait un repérage sur les lieux, c'est un jeu d'enfant d'envoyer chaque membre de l'équipe vers les meubles les plus intéressants, pour y récupérer le butin le plus conséquent (argent liquide, tableaux, bijoux, objets divers). Il ne faut pas oublier le repli de tout ce beau monde vers la voiture pour boucler le plan. Après, il ne reste plus qu'à se rendre sur les lieux et effectuer le coup (attention, car l'imprévisible a toujours une place dans *The Clue*). Une fois le casse effectué, il faut faire le tour des recueils de la ville pour obtenir le meilleur



Le cambriolage dans sa phase finale.

prix, et enfin partager la rapine entre les comparses. Ainsi de suite jusqu'à l'ultime rendez-vous : les bijoux de la couronne.

À côté de l'originalité, la réalisation ne suit malheureusement pas. L'intérêt du jeu est néanmoins là, pour peu que l'on s'y attarde quelques heures. La plupart des écrans sont statiques, avec de rares animations, et seule l'échafaudage du plan apporte de l'interactivité. La difficulté est bien dosée, les "gros coups" (systèmes d'alarme, gardiens, coffres) n'étant pas disponibles dès le départ. *The Clue* est avant tout le précurseur d'un style dont on aura très certainement des nouvelles dans très peu de temps : la stratégie criminelle.

G.H.



Un repérage sur les lieux avant l'heure H.

## Tous les Amiga Stratégie

GRAPHISME	12
ANIMATION	09
JOUABILITÉ	10
SON	11
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	07
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disques : 4

Disponible sur : 1200

84%

# Pinball illusions

21 ST CENTURY

Fons de flippers informatiques, le grand jour est arrivé. L'inévitable suite de la série inaugurée par *Pinball dreams*, et poursuivie avec *Pinball fantasies* se prépare à vous en mettre plein la vue. Contrairement à ses prédécesseurs, *Pinball illusions* ne propose que trois flippers, mais quand on voit la qualité de ces nouveaux "tableaux", on excuse les programmeurs pour ce petit détail (ils y penseront la prochaine fois).



L'intro démontre les capacités de 21st.

Le principe est rigoureusement identique aux anciens *Pinball*. Seules quelques petites options sont venues se greffer au programme principal. Bien sûr, on ne peut plus mettre la boule en jeu en réglant sa puissance, mais il faut bien avouer que, pour les nouveaux flippers de *Pinball illusions*, cela aurait été inutile. En revanche, l'utilisation de la palette

AGA a permis des améliorations graphiques, et notamment sur les boules elles-mêmes qui sont encore plus réussies qu'avant. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin. L'intérêt de cette dernière version est le Multiball. Comme son nom l'indique, c'est la possibilité de jouer avec plusieurs boules en même temps sur le même écran, comme dans les véritables flippers de café ! Et croyez-moi si vous le voulez, mais le jeu n'admet aucun ralentissement dans ce mode. Surtout qu'au moment du Multiball, l'écran passe en haute-résolution pour permettre au joueur de voir la quasi-intégralité du flipper ! Ingénieurs, non ? Dans ce mode, la finesse des graphismes est à vous couper le souffle, sans pour autant que la jouabilité en soit diminuée. Et comme si ce n'était pas assez, le soft propose de superbes animations sur les panneaux lumineux, devenant en certaines occasions de véritables jeux à part entière. Il n'y a rien à ajouter devant un programme aussi parfait et aussi jouable. Ouvert à tous les publics, la durée de vie d'un tel logiciel est presque illimitée, et, non content d'apporter des graphismes et une animation exceptionnelle, la bande-son n'a pas été oubliée pour autant, proposant des morceaux de guitare assez impressionnants. Un classique du genre qui s'enrichit d'un

mode Multiball qui lui faisait défaut. La meilleure simulation de flipper qui ait jamais été faite sur micro comme sur console !  
G.H.



En mode Multiball, l'écran passe en haute résolution pour garder une vue d'ensemble sur le flipper et vous permettre de contrôler les allées et venues de vos trois boules.



Seulement trois flippers, mais quelle qualité !

## AMIGA 1200

### Flipper

GRAPHISME	17
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	18
SON	16
DURÉE DE VIE	19
PRISE EN MAIN	19
DIFFICULTÉ	10
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	19

Nombre de joueurs : 1 à 8

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 4

Disponible sur : -

88%

# Powerdrive

RAGE

Les courses de voiture sont certainement le fer de lance de l'Amiga. Cependant, à côté des Lotus et des Formula one, on ne peut pas dire que les rallyes soient bien représentés sur micro.

Je me rappelle vaguement un Toyota celica de Mandarin software, mais ça remonte déjà à des lustres. Le Paris-Dakar mouture 95 se rapprochant à grands pas, il fallait bien qu'un éditeur se décide, afin que n'importe qui puisse enfin imiter Jacky Ickx au volant de son Amiga.



Une course ne se finit jamais sans bobo.

Le jeu n'est pas vraiment une simulation. Powerdrive reprend la vue de dessus de Nitro ou Super cars, relookée pour l'occasion avec des circuits propres aux rallyes. Une pseudo perspective permet un certain relief sur le décor et sur la voiture, augmentant la profondeur et le réalisme. La jouabilité est différente des autres jeux de ce

type. Le contrôle de la voiture est bien plus crédible que dans les jeux d'arcade pure. Il faut anticiper les virages pour ne pas tourner trop tard, et vite redresser pour éviter le tête-à-queue. Seul véritable co-pilote : une flèche qui vous indique la direction et l'inclinaison du virage suivant. Dans la pratique, il est difficile de s'accoutumer à cette conduite, mais on se rend vite compte qu'elle est plus fidèle à la réalité. Alors, ne lésinez pas sur les freinages, contrôlez au maximum vos dérapages (contre-braquages), et



Au début, le choix est plutôt limité.

ramassez le plus possible de bonus. Il ne sont pas très nombreux, mais terriblement utiles. Le petit chrono vous fera gagner cinq secondes sur votre temps de course, alors que les capsules d'azote donneront une accélération fulgurante à votre bolide, et les liasses de billets augmenteront votre capital financier. Car il ne suffit pas de terminer la course, il faut aussi limiter la casse. Selon vos résultats, un prix vous est offert, mais il a tôt fait d'être dépensé en réparations (pneus, moteur, phares) ou simplement pour concourir dans l'épreuve suivante (rien n'est gratuit dans ce bas monde !). Avec un peu de chance, vous parviendrez peut-être à économiser assez d'argent pour passer à la catégorie

de voiture supérieure. En effet, au tout début, vous n'avez le choix qu'entre une Austin mini et une Fiat cinquantotto, mais peut-être piloterez-vous bientôt une Ford escort ou une Clio. Les décors, qui évoluent selon les rallyes (forêt, désert, neige) et les conditions climatiques (pluie, nuit), sont bien réalisés. Comme dans Skidmarks, les dérapages laissent des traces sur le circuit, mais de plus, certains détails comme la conduite de nuit influent sur la profondeur du jeu. Pas de duel en temps réel sur un même écran, mais la possibilité de jouer à 8 chacun son tour. Un soft vraiment génial, même si le mode de contrôle du véhicule (pourant incroyablement réaliste) n'est pas fait pour plaire à tout le monde.

G.H.



La neige ne facilite pas la conduite de votre voiture.



Une flèche directionnelle fait office de co-pilote.

## Tous les Amiga

### Course de voiture

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	10
SON	11
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	10
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 à 8

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

82%

# Jungle strike

OCEAN

La suite tant attendue de *Desert strike* est enfin arrivée. Bien sûr, on a encore un métré de retard par rapport aux consoles qui en sont déjà au troisième volet (*Urban strike*), mais en pensant aux pauvres PCistes, on ne peut que se réjouir. Le scénario est toujours aussi faible, pour laisser libre cours à l'action, qui reste le point fort de *Jungle strike*.



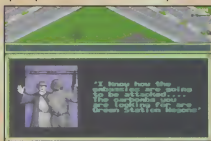
Cette grande bâtisse ne vous rappelle rien ?

Le digne fils du dictateur Kilbaba que vous aviez pulvérisé dans *Desert strike* réclame vengeance, et pour ce faire, s'est allié à un patron de la drogue sud-américain. Deux méchants pour le prix d'un, voilà qui s'annonce intéressant, surtout que les deux hommes sont à la tête d'une armada de terroristes comme on les aime (dévoués et particulièrement violents). La représentation graphique demeure inchangée : le Comanche que vous pilotez évolue toujours dans un décor en 3D isométrique où il doit remplir sa mission. Chacune d'entre elles se décompose en plusieurs par-



Un sauvetage périlleux en plein champ de bataille.

ties. Une fois le premier objectif atteint, on passe à la phase suivante. Le seul problème, c'est que pour accéder à la prochaine mission, il faut avant tout terminer les phases de chaque niveau, et c'est pas du gâteau ! Prenons la première mission. Vous commencez par protéger les monuments américains qu'encerclent les terroristes, puis vous détruisez les quartiers généraux de vos adversaires (en n'oubliant pas de récupérer quelques leaders ennemis pour en



Il suffisait de le demander gentiment.

obtenir des informations), ensuite, vous interceptez les véhicules piégés qui se dirigent vers les immeubles de la capitale, vous ouvrez le passage à la voiture du résident, vous récupérez l'un de vos agents infiltré chez l'ennemi, et enfin, vous neutralisez les snipers qui se cachent aux environs. Et là je viens juste de vous expliquer la première mission ! Comme vous pouvez le constater, le jeu ne se limite pas à un simple shoot'em up, mais offre de bien plus grandes possibilités à l'amateur d'action. Il faut faire attention à tout : ne pas oublier de se ravitailler en essence et en munitions, éviter de détruire d'innocentes victimes, capturer ou sauver certains soldats, ou encore éviter les chars adverses. Comme dans *Desert strike*, les missions ne sont pas répétitives, mais à l'instar de ce dernier, elles sont à présent bien plus vastes et difficiles. Heureusement, certaines options ont été ajoutées, comme la présence d'un repérage

automatique des cibles (que vous tirez à la mitrailleuse ou au missile sol-air). Une bonne étude de votre plan de vol est généralement nécessaire pour éviter les pannes d'essence



La carte évite de se diriger à l'aveuglette.

ou la diminution de son bouclier. Un soft complet qui se démarque sensiblement des simples jeux de tir. Grâce à sa réalisation et à son intérêt irréfutable, *Jungle Strike* ne décevra aucun adepte de *Desert strike*. Pour les autres, c'est une affaire de goût. G.H.



Les prisonniers menés à bon port, il faut repartir.

## AMIGA 1200

### Aventure / action

GRAPHISME 13

ANIMATION 14

JOUABILITÉ 13

SON 11

DURÉE DE VIE 16

PRISE EN MAIN 15

DIFFICULTÉ 18

RAPPORT QUALITÉ/PRIX 15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 3

Disponible sur : Megadrive

85%



# Subwar 2050

MICROPROSE

*Subwar 2050 n'est pas le énième remake d'un simulateur de sous-marin. C'est un mélange d'action et de stratégie, et pour l'occasion à plusieurs centaines de mètres de fond.*

Tout commence au centre de commandement, d'où vous pouvez accéder aux diverses options du jeu. Rien de tel que le simulateur de combat pour s'entraîner aux affrontements subaquatiques avant la confrontation finale. L'entraînement sera la suite logique du simulateur pour se mettre dans le bain, et enfin entamer une véritable mission. Elles sont au nombre de neuf et chacune d'entre elles propose un type de conflit et une mission différente (Antarctique, Mer de Chine, Guerre Froide). Evidemment, comme dans les simulateurs de vol traditionnels, on peut avoir un aperçu de la prochaine mission (descriptif, carte en 3D) pour se faire une idée de son déroulement. Ensuite, il suffit de choisir son sous-

marin parmi la liste proposée, et l'équiper du maximum d'armes sans dépasser sa charge maximale. Le contrôle de l'appareil mélange les commandes du joystick à celles du clavier pour influer sur l'accélération, le remplissage des ballasts ou l'afficha-



La salle de commande de votre QG.

ge du radar. L'affichage 3D des alentours permet de mieux se situer, tout comme les couches thermiques qu'il vous arrive bien souvent de traverser. Ces dernières sont particulièrement pratiques lors des rencontres avec l'ennemi, créant un véritable écran de fumée que son radar ne peut traverser. Que l'un d'entre vous franchisse cette frontière et c'est l'affrontement. Le viseur se cale automatiquement sur la cible et en indique la nature (alliée, ennemie, neutre), il ne vous reste plus qu'à viser juste. En fonction des dégâts subis par le sous-marin, son système d'arme est plus ou moins opérationnel, et le temps de recharge entre deux tirs peut s'en trouver

alourdi. Mais pour les premières missions, il suffira de suivre les balises de guidage et obéir aux ordres de vos supérieurs. A tout moment, on peut sélectionner la carte de la région ou se renseigner sur les avaries de son engin, et même donner des instructions à d'autres appareils. Les missions sont bien progressives pour vous initier au maniement du sous-marin. Essentiellement basé sur l'arcade, Subwar dispose tout de même de nombreuses options le rapprochant de la simulation (réglages du sonar, communication avec les autres appareils). La prise en main est donc conviviale, mais les possibilités nombreuses. S'ajoutent à cela une 3D assez fluide et une ambiance des grands fonds très bien rendue. Un simulateur un peu limité, mais un jeu d'arcade formidable. Le compromis a porté ses fruits.

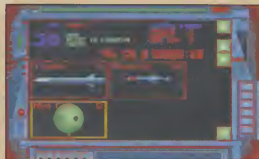
G.H.



Balise de repérage droit devant !



Au-dessus de vous, quelques navires de guerre croisent avec nuchalance.



A votre disposition, un arsenal des plus complets.

## AMIGA 1200

### Action / Simulation

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de Joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : Pc

83%

# X-it

PSYGNOSIS

Présenté sous le titre *Zonked* il y a de cela trois mois dans nos avant-premières, *X-it* est un jeu de réflexion signé *Psygnosis*, c'est-à-dire tordu à souhait et conseillé pour les migraines.

Cette fois-ci, pas de petites bestioles aux cheveux verts, mais un énergumène déguingandé, affublé de la casquette et de la démarche des rappeurs les plus



*Ne vous y trompez pas, c'est pas gagné d'avance. !*

convaincus. Il doit lui aussi rejoindre la sortie du niveau, mais dispose de moins de moyens que ses petits amis

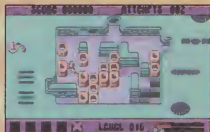
les lemmings. Il est seulement capable de pousser des caisses (pas de les tirer), et au besoin récupérer quelques objets pour s'en servir plus tard. Pas



*Un véritable casse-tête, ce truc.*

très musclé, il ne peut déplacer que deux caisses à la fois. Attention, car celles-ci peuvent être superposées ou côte-à-côte, il faut donc être prudent pour ne pas rester bloquer dans un coin de l'écran. Se frayer un passage est une chose, utiliser les caisses à bon escient en est une autre. En effet, dans certains cas, il faudra remplir certains fossés infranchissables à l'aide de ces dernières ou bloquer l'incessant va-et-

vient d'un objet sur une dalle de glace. Bien sûr, des détonateurs et des charges explosives vous aideront bien des fois, tout comme un nombre



*Le but, boucher les cases.*

impressionnant d'options d'ailleurs, mais la logique de déplacement des caisses est l'atout principal du logiciel (dont le principe s'inspire du taquin). Malgré ses graphismes simplistes ne vous y trompez pas, *X-it* est un jeu de réflexion de grande qualité, plutôt réservé à des amateurs avertis qu'à des débutants, vu le niveau de difficulté de certaines énigmes.

G.H.



*Et si tu commençais par boucher ta case !*

## Tous les AMIGA

### Réflexion

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	15
SON	08
DURÉE DE VIE	18
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	17
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

81%



*C'est l'histoire d'un rappeur perdu dans un univers glauque.*

# Premier manager III

GREMLIN

Ces derniers mois, on peut dire qu'on a eu notre lot de simulations de management. Après le formidable *On the ball*, je ne pensais pas revoir de si tôt un logiciel offrant autant de possibilités. Eh bien, une fois n'est pas coutume, je me trompais.

**P**remier manager III est l'aboutissement d'une longue expérience acquise lors des deux premières versions. Certaines options ont fait leur apparition, et d'autres ont été entièrement remodelées. L'entraînement est maintenant définissable pour chaque joueur, en fonction de ses lacunes et de la façon dont on veut qu'il s'entraîne (normalement,



Tu mènes ta soeur ou tu manager ?

intensément). Les tactiques pouvant être modifiées pour parvenir à ses fins, et en fonction des compétences de chacun, les joueurs seront choisis pour tirer le corner, les penalties et les coups francs. L'aide précieuse d'un assistant évitera les erreurs de jeunesse d'un entraîneur impulsif (suivez mon regard) et le système de transfert a été entièrement revu. On jette un coup d'oeil sur les statistiques des joueurs, on leur fait une offre, on les achète, on les revend : en bref, on fait son marché. La visualisation des matchs est sympathique. On croirait du *Subuteo* en 3D isométrique ! Heureusement, les informations fournies lors des ren-



Est-ce que tu la sens l'ambiance sonore ?

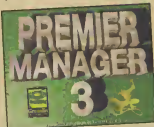


Il est à quelle heure le match ?



Les prix des places sont toujours un peu chers.

contres sont très complètes et l'ambiance sonore impeccable. Si la simulation de clubs de foot vous intéresse, vous n'avez plus qu'à choisir entre *Premier manager* et *On the ball* (pour ma part, j'ai du mal à faire mon choix). Par contre, si le joystick vous dérange, c'est *Sensible world of soccer* qui vous conviendra le mieux (son côté management étant déjà très complet). G.H.



## Tous les Amiga

### Manager de foot

GRAPHISME	12
ANIMATION	08
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	09
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

84%

Ce mois-ci, comme à peu près tous les mois, vous êtes gâtés ! Vous avez droit : à la première partie (la suite, pour le prochain numéro) de la solution de *Titil divil* (Mutt-moi qui tu es !); à la solution de *Fury of the furries*, et à des trucs et astuces, comme d'ab. Merci aux lecteurs pour l'envoi de leurs trucs. Applaudissez.  
Frédéric Joignant

### Titil divil

Gratoulin



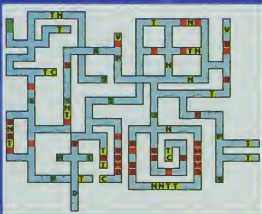
La courte-paille : un jeu amusant ! Cela, ne le dites pas à Mutt, il pourrait se fâcher. Et oui, car c'est ainsi qu'il a été élu pour la plus grande quête du monde souterrain (encore bien plus importante que la quête du Graal). En effet, notre petit démon doit trouver la pizza du glouton et pour ce faire il doit traverser le terrible labyrinthe du Chaos. Afin de ne pas laisser notre nouvel ami sur sa faim, nous avons dessiné les cartes du labyrinthe rien que pour vous, bande de petits diabolots !

#### Légendes :

D : Départ ; M : Magasin ; S : Sauvagerie ; P : Porte ; N : Nourriture ; V : Vie ; X : Croix d'énergie ; C : Clé ; T : Trésor.

#### Les pièges :

O : trou ; Point noir : bombe ; Croix en pointillés : piques ; Tête de mort :



pièges multiples ; Flèches : lirs latérales.

#### Code couleurs :

Jaune : site sans danger + trésor ; Vert : site particulier (salle, sortie) ; Rouge : piège ; Jaune/Rouge : trésor + piège.

#### Solution 1

1) Arachnophobie : vous devez acheter l'insecticide au magasin (il coûte 2966), placez-vous sur le côté droit de la tête de l'araignée et utilisez la bombe avec le bouton bleu du pad. Avec le bouton rouge, vous pouvez écraser les petites araignées. Après l'explosion du monstre, récupérez la lampe-torche.

2) Frog : avant de traverser la rivière, munissez-vous du sceau (10 au magasin). Sautez de pierre en pierre une fois sur l'avant-dernière, revenez sur la pierre précédente puis avancez. Mutt se servira du sceau pour éteindre la tête de feu.

3) Les arches : ici, vous serez plongé dans un petit labyrinthe, en montant sur la pierre ronde, des portes apparaîtront. La première à prendre est en bas du deuxième squelette qui vous tirera dessus. Le but étant de ramasser un diamant.

4) Sumotorie : pour vaincre le sumo, il vous faudra l'aiguille pour le percer. Mutt le fera tout seul quand vous l'aurez aidé à asséner quelques coups à son adversaire.

5) Karaté kid : frappez le fantôme avec le bouton rouge. Pour se défendre il fera apparaître des squelettes (trois) que vous devez combattre puis écraser (bouton bleu). Vous découvrirez que Mutt est un expert en arts martiaux.

6) La petite sirène : pour éviter qu'elle ne vous écrase, vous devez reconstituer les séquences en sautant sur les poissons. Les signes sont (en allant du poisson en bas à gauche à celui en haut à droite) : 1) <

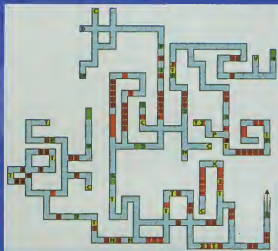
7) La forge : vous devez tourner les flèches celle de droite vers le haut, celle du milieu vers la gauche, celle de gauche vers le haut. N'hésitez pas à jouer au foot avec le petit monstre. Vous récupérez l'enclume. Lorsque vous aurez récolté tous les trésors,

vous pourrez acheter la clé de la porte menant à la sortie. Il vous faudra la serpe pour le combat final.

#### Solution 2

1) La belle et la bête : dans cette salle vous pouvez voir six cordes, en allant de droite à gauche, tirez sur : 2,3,4,6. Ainsi, vous sauverez la belle et gagnerez son cœur.

2) Les ponts de la rivière quoi : vous



devez traverser à l'aide des trois ponts en mauvais état en évitant les boules et le monstre à la mâchoire gonflable (aidez-vous des fissures des ponts pour trouver les endroits sûrs, vous pouvez sauter d'un pont à l'autre).

3) Oeil pour oeil : ici, soyez attentif et suivez le gobelet et donnez un coup de pied à celui qui contient la balle, euh ! enfin je voulais dire l'œil : on n'est pas dans le labyrinthe du Chaos pour rien. Vous gagnerez un dé.

4) Dragonerie : vous devez ramasser un diamant du tas, puis le jeter dans la narine du dragon. Recommencez la même opération avec un autre diamant et avec l'autre narine (pour la première, placez le pied droit de Mutt sur la petite dalle, prenez également des repères pour l'autre). Une fois le feu arrêté, vous pourrez fouiller tranquillement le trésor du dragon (regar-





dez dans le gros sac), vous devez trouver une statue de dragon.

5) La chèvre de monsieur Mutt : pour ce terrible combat, vous devez acheter la hache (2000) et étudier les parades et les contres.

6) La recette du mois : prenez trois sorcières, deux sorcières et une grignouille jouant au poker, un chat endormi, et un trou de souris. Dans un chaudron, mélangez les potions : rouge, verte, et bleue. Buvez une bonne gorgée du breuvage, non ! Je n'ai pas dit de plonger la gorge dedans. Et comme par magie, car cela en est, vous rapetissez. Faites attention au chat (le mieux est de zigzaguer) et sortez par le trou de souris.

7) Coincer la bulle : sautez d'un pas léger de bulle en bulle pour récupérer un clou : c'est facile. Mais lorsqu'il faut faire demi-tour pour utiliser le clou comme levier sur la plate-forme de départ pour avancer la plate-forme d'arrivée et à nouveau retraverser le champ de bulles jusqu'à la sortie, cela devient un peu plus dur. Trois types de bulles existent : grosses, moyennes, petites ; sur ces dernières vous pourriez stationner pendant au moins 1/1000 seconde (le mieux est de les éviter). Vous devez encore acheter votre clé de sortie, alors n'oubliez pas les trésors.

Le mois prochain l'aventure continue avec les trois autres niveaux. Ah ! oui, j'allais oublier un truc super important pour ce jeu : si vous jouez la nuit, ne rigolez pas trop fort, il y a des gens qui dorment.



### Fury of the furries

*Miniclip*

Ce superbe produit offre bien des surprises ! Dans ce jeu, qui comporte 80 niveaux (sans compter le dernier monde "machine"), j'ai rencontré plus de 35 niveaux bonus (sans comptabiliser les bonus des bonus) soit plus de 43,75 % de jeu en plus.

Evidemment, je ne peux pas vous promettre d'avoir découvert tous les bonus (car moi, je suis sûr qu'il m'en manque). Je vous propose donc de partir à leur rencontre, et si vous connaissez d'autres bonus, ou si vous avez un problème avec un niveau, je me ferais un plaisir de répondre à votre courrier. Si après le nombre de pièces, il y a un point : cela veut dire que l'action se passe de nouveau dans le niveau (s'il y a une virgule, cela ce passe dans le bonus).

#### 1) Désert

1) Passez derrière le palmier du départ : 20 pièces.

2) Dans la colonne à l'extrémité droite il y a une pierre, tirez dessus : 78 pièces.

3) Lorsque vous êtes en plongée, tirez sur une des pierres du mur de gauche : 40 pièces.

5) Faites tourner le "exit" trois fois, vous verrez alors un passage s'ouvrir, vous n'aurez plus qu'à creuser avec le rouge : 44 pièces.

6) Lorsque vous êtes sur la pierre qui monte et descend, tirez vers la droite, une des pierres du bas de la fosse disparaîtra : 14 pièces, allez dans le coin en haut à droite : 3 vies.

7) Creusez avec le rouge en suivant la flèche : 42 pièces. Puis, dans l'eau, tirez avec le bleu sur la pierre en bas à gauche : 32 pièces.

8) Allez sur le palmier, tout à fait à gauche, au-dessus de votre tête, une pierre descendra. Suivez les flèches avec le rouge : 28 pièces. Et juste avant de sortir du niveau, creusez vers

le bas pour récupérer une vie, puis à l'endroit où la pierre est descendue, creusez vers la droite. Enfin, rebondissez sur le mur de gauche puis sur le sol et cela trois fois (attention à ne pas toucher le "exit"), une pierre tombera : 22 pièces + 4 vies.

9) Juste avant de prendre la vie, poussez le bloc sur le plateau de gauche, cela ouvrira un passage secret : 26 pièces.

10) N'oubliez pas de passer derrière le palmier (par le dessus) : 58 pièces.

#### 2) Lagon

2) Écrasez le château de sable, cela ouvrira un trou dans le sable : 32 pièces, sautez sur la colonne de droite afin de faire tomber les blocs du milieu qui la constitue, puis allez à l'emplacement du bloc supérieur qui

est tombé : 8 pièces + 2 vies.

3) Tirez sur le palmier de la fin (attention de ne pas sortir), puis passez de l'autre côté de l'arbre : 34 pièces.

4) Lorsque vous descendez la faille qui vous mène à la sortie, grignotez la paroi de droite : 43 pièces.

5) Grignotez vers le bas la pierre qui est juste avant la sortie : 19 pièces.

6) Passez derrière le palmier : 38 pièces.

7) Quand vous récupérez la clé, creusez vers la gauche puis vers le bas : 23 pièces.

8) Au bout du lac d'acide, grignotez la deuxième pierre qui forme le bassin : 47 pièces.

#### 3) Forêt

1) Mangez le tronc d'arbre du début : 35 pièces.

2) Juste avant de sortir, mangez le tronc de gauche : 23 pièces.

3) Montez sur la branche qui est juste au-dessus des fleurs musicales, le tronc de gauche est comestible : 35 pièces.

5) Grignotez le tronc du début puis allez vers le bas : je n'ai pas réussi à entrer.

6) Mangez le tronc qui est tout à fait à droite : 39 pièces + 1 vie.

9) Délectez-vous du tronc du début : 32 pièces.

10) Creusez vers le bas juste avant le ferrier de droite : 24 pièces + 1 vie.

#### 4) Pyramide

2) Avant de sortir, descendez le long des colonnes pour prendre les deux rébells, puis évitez le téléporteur pour entrer dans le couloir qui part vers la droite, creusez la pierre du fond : 31 pièces.

8) Une fois que vous avez passé la porte, creusez le mur de gauche : 44 pièces. Puis quelques mètres plus loin, creusez vers le bas pour atteindre la pièce fermée, dans cette chambre grignotez la pierre de droite : 42 pièces.

9) Tout à fait en bas du tableau, entrez dans le miroir magique : 78 pièces.

#### 5) Montagne

1) Suivre la rivière souterraine : 78 pièces.

2) Dès que vous apparaissez, creusez vers le bas : 41 pièces.

3) Après que vous ayez allumé la flamme, creusez sous le téléporteur puis vers la droite avant de tomber dans les piquants : 28 pièces + 2 vies.

4) Dans la grotte de départ, creusez vers la droite : 38 pièces.

6) Remontez dans la deuxième cheminée derrière le bloc de glace qui fait

surface : 20 pièces.

8) Lorsque vous prenez le premier téléporteur, grignotez la colonne de droite : 78 pièces.

#### 6) Usine

3) Sautez dans la cheminée qui se trouve au-dessus de la clé : 16 pièces.

4) Quand vous avez tué votre ennemi, récupérez la clé et ouvrez la serrure du bas. Creusez vers le bas, et avant de tomber creusez vers la gauche : 23 pièces.

#### 7) Village

9) Creusez vers la droite dans le coin en bas à droite : 15 pièces.

8) Château

1) Grignotez la colonne à gauche du cerceau : 14 pièces + 1 vie. Lorsque vous descendez les premiers les escaliers en bois, creusez la colonne de gauche (la même qu'au début) : 13 pièces + 2 vies.

5) Creusez la colonne de gauche au-dessus de la table de torture : 8 pièces. Après le téléporteur, creusez la colonne de gauche : 1 vie + saut au niveau 7.

7) Vous pouvez dévorer la colonne de gauche : 15 pièces, lorsque vous allez à l'"exit" vous recommencez au début du 7, rien ne vous empêche de creuser à nouveau vers la gauche.

#### Deluxe Galaga

Dream n° 9

Laurent de Guidel dans le Morbihan nous envoie une astuce pour ce super shoot'em up que vous pouvez trouver (pour les nouveaux lecteurs) dans la disquette Dream n° 9 : pour avoir des crédits sans trop de problèmes, il vous suffit de laisser passer de sept à huit fois la navette du "HURRY UP". Ce qui aura pour effet de faire venir une autre soucoupe que vous devrez détruire. Cette dernière est remplie de crédits.

#### Transplant

Dream n° 12

Merci à Rudy de la Courmeuve (Seine Saint-Denis) pour les codes et à



Thomas de Lievin (Pas de Calais) pour le super truc : tapez le code EPBNSNWED une fois que le niveau apparaît, pressez F10 "CHEATMODE" s'inscrit alors à la place du code. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur "fire". Vous obtenez ainsi sept vaisseaux et les capacités de ces derniers sont augmentées. Vous pouvez utiliser ce truc avec les autres codes.

#### Ufo

Micropro



Dimitri de Illkirch-Graffenstaden (Bas-Rhin) nous donne une super bidouille pour augmenter le budget : créez une base et notez le budget qui vous est imparti. Transformez ce nombre en Hexa (4152000 donne 3F5AC0), sauvegardez la partie. À l'aide d'un éditeur Hexa, chargez le fichier UFO/Game1/llhghlnh.dat. Recherchez la chaîne Hexa (dans notre exemple 3F5AC0) remplacez-la par un nombre plus grand (ex : 9B6CR4), sauvegardez. Lorsque vous rechargerez votre jeu et votre sauvegarde, vous posséderez un budget assez impressionnant.

#### Theme park

Kallifrog



David de Cergy (Val-d'Oise) est lui aussi un bidouilleur de première. Voici ce qu'il a découvert : sauvegardez votre partie dès le début puis, avec un éditeur Hexa, chargez le fichier corres-

pondant à votre sauvegarde et modifiez l'adresse \$ 00 00 00 0A qui se trouve au début en 35 A9 E9 00 puis sauvegardez. Vous obtiendrez ainsi 900327680 brouzoufs pour construire votre parc.

#### Litil divil

Grendin

Si vous entrez dans la salle de sauvegarde, en ressortant, vous aurez le plein d'énergie. Pour détruire Médusa sans problème, mettez-vous contre et à gauche de sa tête (vous n'aurez rien à craindre des serpents) puis modifiez doucement votre position jusqu'à ce que les ricochets lui frappent la tête.

#### Oscar

Flairsoft

Commencez par le niveau 2 (Horreur). Une fois le niveau chargé, mettez le joystick vers le haut tout en pressant la touche "k" puis, sans rien relâcher, utilisez le bouton de tir pour débiter le jeu. Lorsque le jeu commence, vous pouvez enfin tout lâcher, en appuyant sur "ESC" vous finirez le niveau.



#### Impossible mission 2025

Micropro

Voici des super codes vous donnant un supplément non négligeable de temps :

Level 1: ROCKY; ROCKYV; ROCKYX  
Level 2: CHAIR; CHAIRV; CHAIRX  
Level 3: ROBBY; ROBBYV; ROBBYX  
Level 4: MICROI; MICROV; MICROX  
Level 5: FINALI; FINALV; FINALX; EMP-TY

Lorsque votre Jet-Pac est presque vide, posez-le dans un terminal inventaire et reprenez-le : il sera comme neuf. Si vous gagnez 6 voire 7 fois aux jeux vidéo, vous aurez des compléments de bonus.

#### Brian the lion

Foxycat

N'hésitez pas à faire jouer la concurrence et à aller au magasin le moins cher. Les prix les plus bas que j'ai rencontrés sont dans le niveau GOSH !

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

## NEW TECH VIDEO

34, rue de Malte 75011 Paris

43.57.60.06

Fax 43.57.99.29 - Métro Oberkampf

Horaire d'ouverture: 10H-19H non stop - lundi à samedi

Reprise de vos PC pour tout achat d'Amiga.



A4000/030 .....TEL  
 A4000/040 .....TEL  
 A1200 + Modem\*\* .....2590 F  
 A500 (Okaz) .....800 F  
 A500+ (Okaz) .....900 F  
 A600 (Okaz) .....1000 F  
 A1200+DD80Mo .....3280 F  
 A1200+DD260Mo .....4070 F  
 A1200+DD420Mo .....4370 F

## A 500

Mémoires

512Ko SH .....200 F  
 512Ko AH .....250 F  
 2Mo + Horloge .....990 F  
 2Mo Externe (ext. à 4Mo) .....1590 F  
 Megaship .....1790 F

Cartes accélératrices

M.TEC520 .....1990 F  
 M.TEC530/1 .....2990 F  
 M.TEC530/4 .....3990 F  
 C. Contrô pour DD .....1590 F

Accessoires

ROM Share 500 .....280 F

## A 600

Mémoires

1 Mo SH .....449 F  
 1 Mo AH .....490 F

Cartes Accélératrices

M.TEC 620 .....1990 F  
 M.TEC 630/1 .....2990 F  
 M.TEC 630/4 .....3990 F  
 ROM Share 600 .....280 F

Lecteurs disquettes

Drive XLe(HD ext.) .....1190 F  
 Drive XLi(HD int.) .....990 F  
 Lecteur + antivirus .....590 F  
 Lecteur Ext. tout A .....490 F

Lecteur Int. A2000 .....460 F  
 Lecteur Int. 600/1200 .....460 F  
 Scanner 64 niv. Gris .....890 F  
 Alimentation .....490 F  
 Modem Alto 19.2e .....  
 (19200 Bps) .....1990 F  
 Modem Alto 28.8e .....  
 (28800 Bps) .....1990 F  
 Modem Commodore .....300 F

## A 1200

Mémoires

1208 0Mo .....890 F  
 1208 2Mo .....1490 F  
 CI 1208 4Mo .....1890 F  
 CI 1208 8Mo .....2790 F  
 DBK 1202 .....950 F  
 CoPro 20 Mhz .....550 F  
 CoPro 33 Mhz .....750 F  
 CoPro 40 Mhz .....950 F  
 CoPro 50 Mhz .....1450 F

Cartes Accélératrices

M.TEC1230/28 0Ko .....1990 F  
 M.TEC1230/28 4Mo

+ Copro .....2890 F  
 M.TEC1230/28 8Mo .....3590 F

Accessoires

ROM Share 1200 .....490 F

## A 2000

Cartes contrôleurs

SCSI ss Ext.Ram(SCSI) .....650 F  
 IDE avec Ext. Ram .....550 F  
 DD 260Mo (IDE) .....1290 F

DD 340Mo (IDE) .....1390 F  
 DD 420Mo (IDE) .....1590 F  
 DD 540Mo (IDE) .....1690 F  
 DD 780Mo (IDE) .....2490 F  
 Cable Nappe+Alim .....190 F

ACCESSOIRES

ROM 1.3 .....170 F  
 ROM 2.0 .....199 F  
 Souris .....150 F  
 Souris Infra-Rouge .....590 F  
 Deluxe Midi IV .....199 F  
 Home Music Kit (V.F.) 349 F  
 P. Paint - Painter3D .....290 F  
 Home Video Kit .....590 F  
 Video Back Com .....549 F  
 Video Back Per .....599 F  
 Lecteur Ext. .....490 F  
 CD32 + 3 jeux .....1490 F  
 Jeux à partir de .....40 F

S-PORT:

Pour relier votre CD32 à  
 votre Amiga .....490 F

SIM 2Mo .....700 F  
 SIM 4Mo .....1290 F  
 SIM 8Mo .....2600 F  
 Microvitec .....2990 F  
 Imp Lexmark Coul. ....2990 F  
 Disk 31/2 HD(10) .....40 F

Nous achetons vos  
 moniteurs Amiga, vos  
 amiga 500, 500+, 1200.

Serveur Minitel (RTC) avec notre  
 catalogue mis à jour 24h/24h au  
 45.55.55.04

Bientôt dispo. DP, Fred Fish et CAM  
 en téléchargement.

## COMMANDE: NEW TECH VIDEO

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 N° de téléphone : ..... Machine : .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAS DE PORT: 35 Frs Poste - 90 Frs console - 70 Frs CR		
TOTAL A PAYER		

CHÈQUE o \* MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o

DATE EXPIRATION : . . . . . Signature : .....

\* Protégé par Chèque Service - RC : 397 478 128

\*\*Tous les articles sont disponibles. Les prix sont indiqués sans prime.

## Music Dream

par Rod

## ALBUMS LIVE

## Eddy Mitchell

Retrouvons notre héros ! à Bercy

Polydor



presque tout le dernier album plus les titres qui maintenant font légende. Un album qui mérite de faire partie de votre discothèque.

Pour ce petit tour d'horizon des albums live de cette fin d'année on commencera avec le double live de m'sieur Eddy. 36 titres qui swingent façon big band, formidablement bien enregistrés, on y retrouve

## Nirvana

Unplugged in New York

Geffen



quer car il risque fort de rentrer dans l'histoire.

L'album fut enregistré au cours du fabuleux concert Mtv Unplugged. La voix de Kurt Cobain y est bouleversante et l'interprétation acoustique électrisante ! Ce disque, qui comporte en prime un morceau inédit, est à ne pas man-

## Voulzy

Tour

BMG



20 minutes où il jongle avec 18 standards du rock. Plein de gaieté et de tendresse, c'est le dernier live de Voulzy.

Il n'a pas son pareil pour jouer les séducteurs avec un numéro de charme qui marche à tous les coups, et on en redemande sans bien savoir pourquoi. Il plante des ambiances sous-marines et chauffe toute la salle avec son spécial marathon de

## Deep purple

Come hell or high water

RCA/BMG



fois agréable de kèchouter ces titres qui sont au hard rock ce que le ketchup est à l'hamburger.

Enregistré en Allemagne pendant leur dernière tournée, ce dinosaure du rock continue à drainer derrière lui une traînée de fans captivés par cette histoire qui n'arrête pas de finir. Pas forcément dans leur meilleure période, il est toute-

J'attends toutes vos réactions, les albums que vous préférez, les styles qui vous branchent, les concerts qui décoiffent. Rod, MusicDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

## Plant/Page

No quarter

Phonogram



Après quatorze ans, les deux principaux membres de Led Zeppelin se sont enfin réunis, cela donne un concert où ils offrent une nouvelle interprétation de leurs anciens morceaux tout imprégnée d'un voyage au Maroc et de leurs rencontres avec des musiciens de world music. Sur ce magnifique album, on trouve également quatre nouvelles compositions qui nous laissent à penser que la formidable alchimie émanant de ce duo est bel et bien repartie, le Zeppelin vole à nouveau !

## Portishead

Dummy

Barclays



La musique de Portishead est audacieuse et sombre, forte et fragile à la fois, comme la voix de Beth Gibbon. Regroupant plusieurs tendances comme le jazz, le hip-hop ou la musique de films, ils vont jusqu'à enregistrer leurs propres échantillons sur vinyle, craquements originaux garantis. Un album loin des sentiers battus, chargé d'une force souterraine presque palpable.

## Autour de Lucie

Les ciels de traîne

Columbia/Sony music

Qui a dit que les Français ne pouvaient pas faire une musique folk, sensible et

## AUTOUR DE LUCIE



de qualité sans cette fâcheuse tendance à vouloir plaire à tout le monde. Ces trois compères ont su trouver l'accord parfait, ou s'en approchent à grand pas, avec l'intelligence de ceux qui n'ont rien à prouver, un album plein de charme, aux guitares lumineuses.

## Shampoo

We are Shampoo

EMI



Shampoo est un mélange londonien un peu kitch de pop punky et de danse. Jacqui est Carrie, les deux poupées Barbie power-pop se placent entre les B'52 et les bananaramas avec des chansons efficaces et baroïlées, elles ne devraient pas tarder à se faire connaître.

## Sinead O'Connor

Universal mother

Chrysalis/EMI



Bien connu pour ses prises de position, la fougueuse irlandaise nous propose son troisième album. Sa voix se fait violence sur des compositions en apesanteur, avec parfois un rythme rap, une note de piano ou rien d'autre qu'elle-même. Un disque très personnel, embrasé par ses passions et le refus de l'oppression.



**Bédé Dream**  
par Yami Serra

GLÉNAT

## Lumière

(Akira T12)

par Katsuhiko Otomo



Ça y est ! Il est enfin arrivé ! Plus de deux ans qu'on attendait cet avant-dernier épisode du célèbre chef-d'œuvre manga qui a déjà déchainé les foules tout autour du globe. En un mot comme en cent, vous DEVEZ lire *Akira*. Ce dernier tome est particulièrement savoureux. Tetsuo, le titan, arrive à bout de souffle et Akira, le dieu autiste en culottes courtes, se met soudainement à agir, d'ailleurs on se demande si... Non, non, je ne vous dirais rien de plus, si vous tenez à briser le suspense, courez chez votre librairie préférée et consommez dans modération !

VENT D'OUEST

## CyberSix

par C. Meglia et C. Trillo



*CyberSix* est une BD espagnole qui traite du même sujet qu'*Akira* (des enfants sur lesquels on fait des expériences génétiques pour créer la future race humaine) et que les éditions Vent d'Ouest ont

bizarrement distribuée sous la même forme qu'*Akira*. Même nombre de pages et même style de couverture. L'histoire est une multitude de petits épisodes qui se confondent pour fabriquer, non pas une seule aventure, mais une ambiance. Au final, c'est un style très pertinent, beaucoup plus intéressant en fait que "le gentil qui gagne à la fin" et auquel on est peu habitué en France.

## Papillon obsidienne

(Xoco T1)

par Ledroit et Mosdi

Xoco remporte haut la main le prix du meilleur dessin du mois décerné par... nous-mêmes. Dans le glaouque des rues de New-York, une espèce de monstre humain sème une hécatombe rituelle et sanglante. Seule piste pour l'inspecteur Macallan, un poignard en obsidienne... Les visuels sont forts, la mise en page bavarde et le scénario pas trop, trop mal. Bref, une des rares BD où le dessin parle plus que le texte.

DARGAUD

## L'oeil de vitre

(Soupetard T3)

par Carbeyran et Berlion



Une bande de scouts mal élevés, une animatrice mongolienne, des trafiquants de drogue maladroits et des gitans hystériques. Tels sont les personnages de ce troisième album du *Cadet des Soupetard*. Outre un dessin frais et un scénario rythmé,

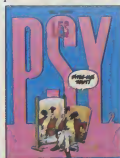
on y trouve un je ne sais quoi de vacances à la campagne avec les doigts de pieds en éventail et en suspension sur l'herbe sauvage mais verte. Pour vous changer de la neige.

DUPUIS

## Dites-moi tout !

(Les psy T2)

par Bêdu et Cauvin



Vous vous souvenez du psy, dans *Ma vie est un enfer*, le film de Josiane Balasko ? Et bien imaginez le même en 44 pages. Du vrai délire ! On en arrive à se demander si les psys ne serviraient pas en fait à quelque chose : être la caricature de l'escroc de base, genre tonton flingueur, mais avec la classe en moins. Signalons tout de même que le dessin est agréable (plein et délié) et les gags aussi courts qu'efficaces.

## Comme sur des roulettes

(Cédric TB)

de Laudec et Cauvin

Laudec semble retrouver petit à petit une façon de tenir la plume qu'il avait un peu perdue après son album *L'an 40* (curé-la-flûte), voilà dix ans. Quant à Cauvin, le scénariste le plus productif des éditions Dupuis (une quinzaine de séries), il retombe en enfance en cherchant dix milliards de prétextes pour éviter à Cédric le calvaire du bulletin scolaire. Bref, ça tire de tous les côtés dans cet album où les gags sont très variés et très drôles. Un album plein d'humour à posséder vite.

**Captain'book**  
Carole de Landstheer

## Fais-moi mal Johnny



Exit les films guimauve, fast-food et favoris du box-office, *Le petit livre des films cultes*, rassemble quarante morceaux de premier choix, inclassables, singuliers et novateurs. Adulés ou détestés, ces films électrochocs auront secoué leur époque. Pas de simagrés aux couleurs du *Grand bleu*, plutôt du hot chili tord-boyaux servi généreusement : *Orange mécanique*, *Freaks, Brazil...* "Je veux que les films prennent des risques, qu'ils explosent (...), des échardes qui vous suivront pour le restant de nos jours" (propos de Terry Gilliam, rapportés en préface de l'ouvrage). Désorienter, surprendre et captiver, tel semble être le propos du *Petit livre des films cultes*. Celui-ci se décompose en plusieurs volets : préface, avant-propos, présentation des films agrémentés de photos inédites et fiches techniques. Un mélange explosif que l'on savoure d'une seule traite : Tequila !

*Le petit livre des films cultes* de Christophe Goffette, 150 francs, éditions SpartOrange.

## Ciné Dream

par Mister B.

NEIL JORDAN

## Entretien avec un vampire

*Américain, 2h00, avec Tom Cruise, Brad Pitt, Kristen Dunst, Antonio Banderas, Christian Slater.*  
 San Francisco, dans les années 90. Une chambre d'hôtel sans âme. Deux hommes sont réunis là, l'un très élégant, blafard, comme sorti d'une autre époque, l'autre, journaliste, et incarnation de l'homme moderne. Le premier, Louis, est là pour faire le récit de sa vie, de sa mort et de sa résurrection. Il raconte comment il est devenu vampire 200 ans auparavant, son pacte faustien avec Lestat, celui qui lui a donné le "don ténébreux", l'ivresse et la sensualité du sang, ses doutes, son amour impossible pour l'enfant-vampire Claudia. Entretien avec un vampire

est l'adaptation fidèle du premier des romans d'Anne Rice consacré aux vampires (suivent *Lestat*, le vampire, *La reine des damnés*). Le film aborde un thème nouveau : (même s'il est vrai que le *Dracula* de Coppola l'avait déjà effleuré) celui du vampire capable de sentiments, déchiré entre sa condition et son humanité. D'un esthétisme perma-

nent, le film de Neil Jordan procure un nouveau regard sur ces êtres de légendes, où les gousses d'ail, les crucifix et autres pieux dans le cœur, sont absents. "Nous avons souhaité en faire un grand film d'horreur, mais aussi un grand film fantastique qui ne soit pas simplement sauvage et violent, mais également subtil et romantique".

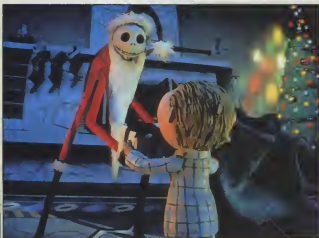


Tom Cruise, le vampire.

HENRY SELICK

## L'étrange Noël de monsieur Jack

*Américain, 1h15. Scénario : Caroline Thompson, d'après un conte original et des personnages créés par Tim Burton. Musique : Danny Elfman.*



L'étrange Père Noël.

Depuis *Beetlejuice*, *Edward aux mains d'argent*, *Batman*, et *Batman le défi*, on connaît le goût de Tim Burton pour les personnages vivant dans un monde à part. Ce sont deux jeunes mariés revenant de l'au-delà (*Beetlejuice*). C'est Edward, qui se

cache dans un château sordide, parce que ses avant-bras métalliques l'empêchent de communiquer. C'est Batman dans son antre ou le Pingouin dans les égouts. Gorgé de télé dès l'enfance, Tim Burton a vu tous les films d'épouvante des années cinquante. C'est ainsi qu'est née sa prédilection pour les marginaux en mal d'affection, comme la créature de Frankenstein. *L'étrange Noël de monsieur Jack* est un peu l'aboutissement de sa jeune carrière (il a à peine 35 ans !), puisqu'il y oppose deux univers : la ville d'Halloween et la ville de Noël. D'un côté : vampires (encore !), gnomes et monstres en tout genre, sur fond d'architectures noires, venues de l'expressionnisme allemand. De l'autre : des petites maisons propres, alignées dans la neige, dans lesquelles les enfants sages attendent le Père Noël. On devine de quel côté penche la préférence de Tim Burton. Conçu comme une comédie musicale, *L'étrange Noël de monsieur Jack* est aussi un film d'animation comme on n'osait plus en rêver : aussi distrayant pour les enfants que pour les adultes, et techniquement éblouissant. Ne le manquez pas. Et vive Tim Burton ! Un cinéaste qui utilise si intelligemment sa notoriété (acquise par les triomphes qu'ont été *Batman I* et *II*), c'est trop rare.

## ÉGALEMENT À L'AFFICHE

## ● Little Nemo

Masami Hata et William T. Hurtz



*Dessin animé américano-japonais (1h25). Musique de Thomas Chase et Steve Rucker. Adapté d'une BD, Little Nemo, né en 1904, a été revu et corrigé pour s'adresser aux enfants d'aujourd'hui. Nemo, un petit garçon, se rend au pays des cauchemars pour délivrer le bon roi Morphée, après un combat très "heroic fantasy" contre les forces du mal... A noter, comme conseiller au scénario, un autre maître du fantastique et de la BD : Moebius en personne.*

## SÉLECTION VIDÉO

## ● Le fils du requin d'Agnès Merlet

*Les 400 coups fantastico-poétiques de deux gamins dans une ville du nord. Sidérant de force et de beauté sauvage. Gaumont Columbia Tristar, 139 francs.*

## ● Avril enchanté

*de Mike Newell  
 Quelques anglais romantiques sont touchés par la grâce italienne. Un film délicieux, signé par le futur auteur de Quatre mariages et un enterrement.  
 Delta Vidéo, prix N.C.*

## ● L'équipée sauvage

*de Laszlo Benedek  
 Les blousons noirs des années cinquante, menés par un Marlon Brando animal et fascinant.  
 Gaumont Columbia, 124 francs.*

# L'etrange Monsieur Burton

MISTER B.

Tandis que sort en Europe *L'etrange Noël de monsieur Jack*, film d'animation, co-produit et distribué par Disney, les Américains découvrent sa dernière oeuvre, Ed Wood, qui est en noir et blanc. Or, le premier court-métrage de Tim Burton, *Vincent* (1), était un film d'animation, en noir et blanc, réalisé chez Disney. *L'etrange Noël de monsieur Jack* est donc un double retour aux sources d'autant plus que Tim Burton en a créé les personnages il y a près de douze ans, pendant la réalisation de *Vincent*. Tim Burton, l'auteur de *Batman I et II*, de *Edward aux mains d'argent*, se souvient.



Jack veut supplanter le Père Noël.

"J'avais 20 ans. Je venais d'être engagé comme animateur chez Disney, sur *Rox* et *Rouky*. J'ai vite compris, et eux aussi, que je n'étais pas fait pour tracer de mignons petits renards... Pourtant, ils aimaient mes idées originales et ma façon de dessiner, alors ils m'ont bombardé "concepteur artistique". Rien n'a vraiment été utilisé de tout ce que j'ai fait à cette époque. Mais ça m'a permis de réaliser *Vincent* et de crayonner *L'etrange Noël de monsieur Jack*. Je n'imaginai pas une seconde qu'un jour j'aurais les moyens d'en faire un long métrage. *Vincent* n'a pas été distribué.

Ils l'ont envoyé dans quelques festivals, dont *Annecy* (où il a obtenu un prix). Ensuite on m'a laissé faire mon premier court métrage avec acteur, *Frankenweenie*. Ces deux courts métrages ont été une carte de visite formidable, qui m'a permis de réaliser *Pee wee*. D'habitude, pour faire un

premier film, vous êtes prêt à tout, vous acceptez ce qu'on vous offre. Moi, j'ai eu la chance de débiter avec quelque chose que j'avais envie de faire : un film insolite, très visuel, où je pouvais, en plus, m'amuser en faisant des clin d'oeil à la BD et à l'animation".

*Dream* : on retrouve la même image dans *Batman*, le défi et *L'etrange Noël de monsieur Jack* : un arbre de Noël, d'où s'envole une nuée de chauves-souris...

Tim Burton : je me demande pourquoi Noël revient si souvent dans mes films. Sans doute à cause de mon enfance californienne : ce besoin de saisons, cette envie de neige. On ne voit jamais le moindre flocon à Burbank. Vous n'imaginez pas la rêverie que peut faire naître le mot "Noël" pour un Californien... La Californie du Sud est un endroit très plat, où il fait beau toute l'année. Tout le monde vit dans sa voiture... Aucun sens de la communauté, aucune émotion... Et une population conformiste, qui passe son temps à classer les gens en catégories... Très vite, je m'y suis senti un E.T.

*D* : parlez-nous de votre dernier film, *Ed Wood*.

TB : c'est le plus petit budget sur lequel j'ai travaillé. Johnny Depp y incarne un metteur en scène excen-



Tim Burton, le brillant créateur des personnages.

trique des années 50. On y voit Bela Lugosi, le créateur de *Dracula* et c'est quelqu'un que je ne peux pas imaginer en couleur. Pour obtenir le droit de tourner en noir et blanc, j'ai travaillé au minimum syndical, sans prétendre à aucun bénéfice. Mais pour moi, une seule chose compte : faire le

film que j'ai envie de faire. Succès commercial ou non, je ne change pas d'attitude. Je me concentre sur mon travail. A chaque nouveau film, je me sens comme au premier jour de tournage de *Vincent*.

*D* : vous sentez-vous proche de Terry Gilliam, qui a, lui aussi, un imaginaire délirant ?

TB : bien sûr. Je connais Terry et j'ai vu ses films. Nous sommes de la même famille. N'oubliez pas qu'il a, lui aussi, débuté par le cinéma d'animation. Cela donne une façon très spéciale de regarder les choses.

*D* : pourquoi ne réalisez-vous pas *Batman III* ?

TB : je pense vraiment avoir fait le tour du sujet. Mon énergie maintenant doit aller ailleurs.



Am, Stram, Gram, les méchants.

*D* : vous avez abordé plusieurs genres. La comédie, le film d'animation mêlé de comédie musicale, le film d'épouvante. On a parlé d'opéra pour *Batman*. Et demain ?

TB : je ne sais pas. Je suis en pleine période de transition. J'attends l'inspiration.

(1) *Vincent* : court métrage de 6 minutes, réalisé en hommage à l'auteur de films d'horreur *Vincent Price*, est programmé en première partie de *L'etrange Noël de monsieur Jack*.



**B**eaucoup de nouveautés qui viennent alimenter la scène démos de cette fin d'année.

Comme promis, nous vous livrons, suite à vos réponses concernant l'état de la scène, un petit texte résumant assez bien (nous le pensons) vos avis et la réalité de la situation. Une bonne résolution pour l'année à venir : rester très "scène".

Vincent Oneto

## Artifice

TRSI

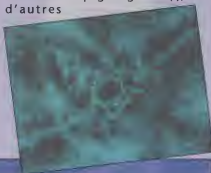


Code : The twins

Musique : Virgill

Graphisme : Fiver

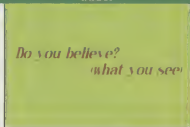
Cette trackmo en deux disks nous vient tout droit de nos voisins Allemands, où elle a remporté le premier prix de la compétition de démos lors de la World of Commodore'94 party, qui s'est déroulée en même temps que l'exposition du même nom, à Cologne. Dans l'ensemble, c'est une production plutôt lente, avec assez peu d'effets, mais tous sont très bien réalisés. Certains sont nouveaux, comme un "spagettogram" (!), d'autres



sont à voir absolument, comme le superbe voxel (survol d'un paysage, souvent montagneux) qui clôture cette production. La musique est stylée rock, avec de la bonne guitare électrique. Pour machines AGA seulement.

## Do you beleive ? (What you see)

INFECT



Code : Smack

Musique : DJ MellowNoise

Graphisme : Spiv



Une autre démo qui est sortie lors de la World of Commodore'94 party, mais beaucoup moins intéressante que la précédente. Elle n'est constituée presque exclusivement que d'animations : petites animations de soleil et de pluie, ou bien encore grosses animations (d'environ 60 images) de tunnel ou de montagne. En deux disks, installable sur disk dur.

## Wit premium

FREZZERS



Code : Sputnik

Musique : Bethoven

Graphisme : Grid



Une démo bien sympathique qui nous vient de Pologne et qui est sortie lors de la Gelloween party'94.

Pour la plupart, les effets de cette démo sont "classiques" (3D mappée, roto-zoom avec déformation, tunnel...), mais ils bénéficient ici d'une rapidité étonnante

et d'une certaine recherche dans les enchaînements. Démo en un disk, pour machines AGA uniquement, installable sur disk dur.



## Manga art



Code : Ninja/Paradox  
Musique : Killer et Latyl  
Graphisme : Greg, Bad et Kan

**M**anga art, comme son nom l'indique, est un slide-show d'images mangas (de style japonais, donc). Sur trois disks, vous pourrez découvrir plus d'une trentaine d'images. Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous laissez les images s'enchaîner une par une, soit vous pouvez accéder directement à un menu à partir duquel vous sélectionnez les images que vous désirez voir. Pour cela, il vous suffit de presser la touche "help" en bootant le pre-

mier disk. Les images sont de bonne qualité et les passionnés du genre vont se l'arracher.

Vous désirez vous procurer cette production ? C'est très simple : envoyez trois disks vierges ainsi qu'une enveloppe timbrée auto-adressée à : Migg/Arkham, Francis Klein, 46 rue Heurtault, 93300 Aubervilliers. Merci au groupe Arkham pour avoir envoyé cette production dès sa sortie.



## Etat actuel de la scène française

### ENQUETE

**T**out le monde le sait, la scène française est bien présente dans le monde des démos Amiga, mais ce n'est pas la meilleure. Pourquoi ? Pourtant nous avons un bon quota de coders, de graphistes, de musiciens et de swappers, et nos fidèles représentants dans les charts les plus réputés, et ceci dans tous les domaines. Nous pourrions être encore plus puissants, pourquoi ne le sommes-nous pas ?

Un des "hic" reste encore notre sale mentalité (en général !), elle est en effet la cause de beaucoup de conflits entre différents groupes. Des conflits mineurs, des petites "guéguerres" comme on dit, mais qui ont fait perdre du temps inutilement et qui ont conduit à un manque de productivité. Cette mauvaise réputation a ensuite traversé les frontières pour arriver aux oreilles de nos amis étrangers, qui se sont méfiés de nous. La France est un grand pays, il est vrai, et il est très difficile de nous nous rencontrer régulièrement, comme peuvent le faire nos amis Danois par exemple, mais on peut sûrement faire mieux.

D'abord, il faudrait arrêter d'accuser tout le monde de tricherie (scans, digits, précalcs...) tout ça parce que certains ont du talent. Piff ! Cessez de vous cracher à la figure, et apprenez à communiquer en échangeant vos connaissances, vos idées, ce serait plus intéressant (et nettement plus intelligent). On peut distinguer deux types de groupes : d'un côté, ceux qui sont très connus au niveau européen et qui se prennent la tête à fond

sur leurs productions pour qu'elles soient les meilleures, et de l'autre, la multitude de groupes plus petits, bien moins connus, plus locaux, qui délireront sur des petites productions décidées sur un coup de tête. Le propos n'est pas ici de faire un procès, mais de vous encourager à continuer à faire ce qui vous plaît, c'est bien là l'essentiel. Rappelez-vous que l'Amiga est avant tout une passion, et non une arme, alors soyez funs et friendships ! Unissons-nous et redonnons à notre scène sa véritable image de marque, bourrée de talents et d'amitié (peace and love, yeah). Le mois prochain, en avant-première mondiale (?), nous vous présenterons toutes les meilleures démos de la party IV, l'événement le plus attendu de l'année. Nous pouvons déjà espérer des productions de très haut niveau, comme cela a toujours été le cas. Et dès le numéro suivant, nous débiterons notre grande saga sur les groupes français de démomakers, tous les groupes français, avec la liste de leur membres et un petit résumé de leurs activités. Voilà le programme. Passez de bonnes fêtes, et revenez nous tout bronzé (enfin, pour ceux qui partent au ski).

*Vous pouvez toujours nous envoyer vos lettres, en vue du méga-recensement qui se prépare, sans oublier de préciser les membres de votre groupe, vos réalisations, vos projets... tout quoi ! Ecrivez ou journal sans plus attendre : Wanted/Demos, Dream, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.*

**L**'hiver accompagne son long manteau de neige d'une langueur de violon monotone. Enfin, quelque chose comme ça. Heureusement, pour réchauffer nos petits coeurs solitaires et nos doigts gelés, deux jeux réalisés par de talentueux lecteurs : Jimmy et BacMan. Pour faire écho au dossier graphisme de ce mois, un test d'Image Studio, le DP pro style ADPro. Enfin, merci à ceux (Afiv, Aménophis9, Calaghan et Orion) qui remplissent ma boîte aux lettres (battue au vent de la campagne normande) de DP venus du monde entier.

Stéphane Anquetil

"Avec quoi traiter les images ?"

## ImageStudio

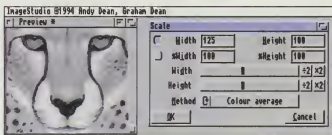
Les frères Dean sont déjà auteurs séparément de *StickIt* (testé dans Dream n° 13) et de *MultiSample*. Quand ils s'associent tout deux, cela donne *ImageStudio*, un fantastique outil de traitement et de conversion

tions sont possibles sur les composantes R,G,B séparément ; Brilliance ( $\pm 100\%$ ) ; contraste ; gamma (+ et -). Convolution : Blur, Sharpen, Emboss, Raise, Edge detect. Définissable par l'utilisateur, chargée et sauvée sur disque.

Effets : inclus : FlipX, FlipY, RollX, RollY, négatif, niveau de gris, highlight, ombre, aléatoire, pixelise, enlève les pixels isolés.

**Retailage** : découper la zone sélectionnée ; augmenter/réduire la taille par un pourcentage ou en taille absolue ; deux algorithmes au choix.

**Réduction de couleur** : convertir en 24 bits ; diminue le nom-



Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?

d'images, exploitant la mémoire virtuelle. Ce type de logiciel devient enfin accessible aux petites configurations (1 Mo) !

Voici la liste, traduite de la doc anglaise, des fonctionnalités actuelles.

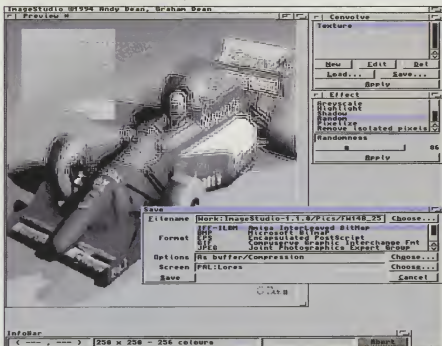
**Importation** : formats IFF-ILBM (Standard, HAM6, HAM8, extra half-bright, ILBM24) ; BMP ; GIF (GIF87a) ; JPEG (standard JFIF) ; PCX ; Targa ; tout Amiga datatype (avec Wb 2.1+).  
**Exportation** : les mêmes sauf datatypes.

**Balance couleur** : toutes les opéra-

bre des couleurs de 24 bits à des modes registres via l'algorithme Heckbert median cut ; trames disponibles pour la réduction des couleurs : aucune, Floyd-Steinberg, Burkes, Stucki, Sierra, Jarvis, Stevenson-Arce.

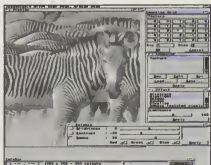
**Palette** : édite les couleurs de la palette et l'ordre ; sauve la palette courante ; force la palette de l'image courante ; tramant si nécessaire.

Habitué à des programmes commerciaux comme ADPro et *ImageMaster*, j'ai trifouillé un peu avec *ImageStudio*. Pour ce que j'ai pu en voir (taille limi-



Des images qui font de l'effet !

tée dans la version démo à 250x250), les rendus sont de qualité. L'appréciation surtout le rendu rapide en noir et blanc, le travail dans une zone de la fenêtre et l'écran de travail au choix (les possesseurs de cartes graphiques à émulation aussi). On peut visualiser le rendu final avec n'importe quel afficheur externe (ViewTek). L'interface est meilleure en certains points qu'ADPro.



Les rendus d'ImageStudio sont de qualité.

J'aurais aimé pouvoir ouvrir plusieurs fenêtres-projets. La documentation AmigaGuide est très complète. ImageStudio comble un vide certain dans le DP et ailleurs, dans une tranche de prix inférieure à 700 francs. Ce n'est certainement pas la dernière fois que vous entendrez parler de ce package shareware à environ 120 francs.

#### RÉFÉRENCES

**Kesako ?** : traitement-conversion d'image

**Nom** : ImageStudio

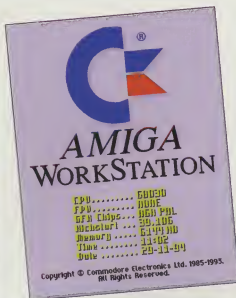
**Auteur** : Andy et Graham Dean, 14 Fielding avenue, Poynton, Stockport, Cheshire, SK12 1YX Angleterre

**Version** : 1.1.0

**Configuration** : WB 2.0+ et disque dur

**Statut** : shareware 20\$

**Source** : Aminet, Afiv



De l'info, pas d'intox !

.....  
"Améliorez votre confort d'utilisation !"

## CXhandler

**V**ous connaissez tous Exchange, ce programme fourni avec le Wb2.0 et supérieur, chargé de quitter, désactiver et activer vos com-

prises en compte dès le départ. Et si en plus, vous avez cette jolie image ? Vous signez tout de suite ! Aws fait donc les deux, avec en plus les choix de moniteurs indispensables aux possesseurs de VGA/cartes graphiques. Même la couleur de fond du dessin peut changer aléatoirement afin d'éviter la monotonie. Et en plus, on peut régler ses couleurs, le format de la date (24h/12h), de la mémoire (Ko/Mo), l'état de la LED.

#### RÉFÉRENCES

**Kesako ?** : utilitaire de boot

**Nom** : Amiga WorkStation

**Auteur** : Paul Hernik, Pologne

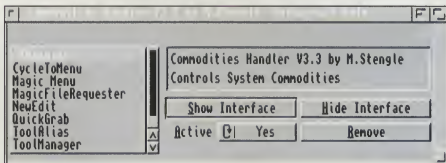
**Version** : 1.5

**Configuration** : AmigaDOS 2.0+

**Statut** : freeware, cardware

**Source** : Aminet

(avec support de shift) ; un simple double-clic ou appui sur "entrée" suffit pour montrer la commodité. Une pression sur "shift" et la première



Pour y voir plus clair dans les commodités, emportez CXhandler.

modités, ces programmes entièrement dédiés à votre confort d'utilisation. Or, je ne sais pas si vous êtes comme moi, toujours en train de trifouiller votre Workbench, une main sur le clavier, l'autre sur la souris, avec un minimum de onze commodités à gérer, et du genre "tiens, mais j'ai cliqué à cet endroit il y a un quart de seconde, c'est pas encore fait ?". Or Exchange souffre d'un certain nombre de lacunes que corrige brillamment CXhandler : l'utilisation des touches du curseur pour se déplacer de haut en bas dans la liste

lettre du nom de la commodité recherchée vous cale dessus, des raccourcis-clavier sur tous les boutons, fenêtre retaillable...

#### RÉFÉRENCES

**Kesako ?** : remplacement pour Exchange

**Nom** : CXhandler

**Auteur** : Martin Stengle

**Version** : 3.3

**Configuration** : Wb2.0+

**Statut** : cardware

**Source** : Aminet

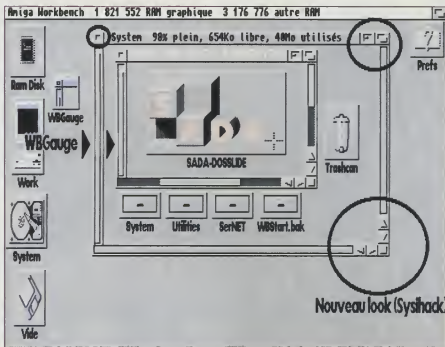
.....  
"Des infos au boot ?"

## Amiga WorkStation

**V**oilà un joli programme à glisser quelque part dans la Startup-sequence. Je parle que vous aimeriez bien savoir si vos options de boot (chipset) ont bien été

"My Workbench is more beautiful than your Windows ?"

## WBGauge et Sysihack



Mon Workbench a un look d'enfer !

Ouahou ! Tu as vu l'allure de mon Workbench ? C'est grâce à deux p'tits programmes (des proggy) qui transforment l'aspect des fenêtres du Wb. Tout d'abord, *WBGauge*, déjà ancien mais trop méconnu, par Jean-Michel Forgeas, auteur d'AZ (devenu AZur). Ce programme remet la gauge, barre d'occupation des disques, qui existait du temps du 1.3 (c'est la seule chose à regretter) avec un look 2.0 du meilleur effet. *Sysihack*, quant à lui, se propose de corriger un des inconvénients des résolutions entrelacées d'aspect 1:1 ; les barres de défilements ne sont plus proportionnelles. *Sysihack* remédie au problème au

pixel près. De plus, il ajoute (en option) un look 3D sur les boutons, style XEN, d'après l'auteur. Cool, non ? Jugez vous-même. De plus, c'est plutôt stable pour une préversion, et que dire du mystérieux pseudo de son auteur...

### RÉFÉRENCES

**Kesoko ?** : patches pour avoir un look d'enfer  
**Nom** : WBGauge et Sysihack 0.6  
**Auteur** : Paul Hernik, Pologne  
**Versión** : alpha  
**Configuration** : AmigaDOS 2.0+  
**Statut** : domaine public  
**Source** : Aminet

"Et si on jouait ?"

## Jimmy Willburne

Devinez qui a débarqué un jour dans les locaux de Dream ? Jimmy Willburne, l'aventurier au peigne perdu, un jeu d'aventure

cinématique... shareware !!! Non mais vous réalisez un peu le boulot ? Les quatre fêlés du bocal à l'origine de ce jeu, s'ennuyaient pendant leurs vacances d'été 91, alors ils se sont dit : "tiens, si on faisait un jeu rigolo ?". Deux ans, deux services militaires, et un mariage plus tard (le musico-gra-

phiste a épousé Magalie, la sœur des deux frères programmeurs !) voici *Jimmy*, un jeu d'aventure cinématique sur trois disquettes, programmé en C avec le respect du système s'il vous plaît. Le jeu se déroule dans une banlieue anonyme, où vous devez aider Jimmy à retrouver son peigne afin de coiffer ses cheveux en pétard avant son rendez-vous avec Jessica. Vous disposez de sept actions doublées au clavier (marcher, utiliser, parler,



Jimmy est très en retard...

ouvrir/fermer, donner, ramasser, regarder) et d'un inventaire (16 couleurs). Les cinq décors du jeu en 32 couleurs sont constamment animés, avec une illustration sonore adaptée. Tout au long du jeu vous rencontrez des personnages aux attitudes réalistes et aux dialogues croustillants. Chaque phase importante est illustrée avec des animations hautes en couleurs. Notamment, une certaine jeune fille, qui heu... enfin, bref vous verrez. Le jeu n'a pas d'ordre précis, regorge d'humour et de délires, mais tout en restant logique, avec des références



...et il passe tout au peigne fin.

informatiques (rencontrez Guybrush, le héros des *Monkey Island*, tuez des Lemmings). Il y a même un jeu d'arcade inclus dans le soft. Je vous conseille aussi de pauser le jeu (touche Help). Une sauvegarde est disponible pour vous aider à le finir (plus d'une heure en connaissant la solution). Inattendu, *Jimmy* est une grosse bonne surprise à se procurer d'urgence. Quand je pense que les



auteurs hésitaient à nous l'envoyer ! Avec *The shepherd*, les jeux shareware étonnent et prouvent que l'Amiga est



*Jimmy, un type sévèrement brûlé.*

une fantastique machine à créer pour les particuliers. Si vous ou un de vos amis avez créé un programme, n'hésitez pas à me l'envoyer, même

si vous ne savez pas comment le diffuser ou ce qu'il vaut. Joignez une doc et votre téléphone. Les conseils sont gratuits. Mieux, votre programme risque d'être en cover-disk ou DP du mois.

#### RÉFÉRENCES

**Kesako :** jeu d'aventure cinématique  
**Nom :** Jimmy Willburne  
**Auteur :** Fred, Jeff, Jack et Fafy/Chicken-pox  
**Version :** complète  
**Configuration :** tout Amiga 1 Mo !  
**Statut :** shareware 100 F  
**Source :** Frédéric Jacquemont, Le Bourg, 71800 St Julien de Civry

## HighOctane

Je suis un grand fan de *SuperCars II*, le jeu de voiture à plusieurs vues de dessus. Parceque j'aime les différents circuits, les bonus, la possibilité d'utiliser des armes pour faire des vacheries aux adversaires, etc. Or celui-ci ne tourne plus depuis belle lurette sur mon Amiga 2.0 et n'était bien sûr pas installable sur disque dur. J'ai épluché de nombreux DP, espérant retrouver le même plaisir... et c'est là que je tombe sur *HighOctane*, programmé en Amos 1.35 et là j'ai crains le pire. Et bien, j'avais tort ! *HighOctane*, accompagné de l'éditeur de circuit, m'a séduit. Tout d'abord, on peut y jouer à deux (ou seul). Ensuite, l'ordinateur est un adversaire de taille, mais son parcours n'est pas linéaire. En effet, j'ai appris pourquoi en créant mon propre circuit, *HighOctane* gère des directions conseillées à chaque case. Ce qui fait que selon la vitesse, les accidents de route, la voiture téléguidée réactualise son parcours. Et grâce à l'éditeur de circuit, c'est la porte ouverte à toutes les folies : ordinateur connaissant les raccourcis, coupant les virages, zigzaguant, etc. De plus, *HighOctane* gère l'essence, et ses parcours sont très vastes : il faut ravitailler ! Il y a même une option arme où vous pouvez larguer des mines, des missiles et récupérer essence, mines. Enfin, les marques de pneu sont superbes (mieux que *SkidMarks*), les mines lais-



*Un jeu très high-tech !*

sent des cratères : on y croit ! J'aime dans ce jeu la possibilité de jouer directement à la piste, avec le nombre de tours que l'on désire. En plus, il y a une animation d'introduction, une présentation... Par contre, la touche pour quitter est introuvable, les parcours fournis compliqués, et la fenêtre est un peu petite. Pour l'installation sur disque dur : copiez l'ensemble des fichiers dans un tiroir assigné *HighOctane*. Les fichiers sont compactés avec *PowerPacker*. Si *PowerPackerPatch* ne marche pas chez vous, décompressez les fichiers (*Ppmc* fait cela très bien). Créez une icône pour le jeu ou lancez-le du Shell. On peut repasser de l'éditeur au *Workbench* grâce aux touches Amiga droite-Q.

#### RÉFÉRENCES

**Kesako :** course de voitures  
**Nom :** HighOctane  
**Auteur :** Paul Overy, Paul Cottage  
**Version :** -  
**Configuration :** tout Amiga  
**Statut :** freeware  
**Source :** Afiv, n° 701, Editeur n° 823

## BacMan

Les auteurs de ce jeu se sont attachés à un genre difficile : le Pacman. En effet, seul *Deluxe-Pacman* a su jusque-là tirer son épingle du jeu, en conciliant jouabilité exemplaire et innovations. *BacMan* joue sur un autre créneau, en reconstituant une ambiance plus "épouvante" avec musique d'ambiance et fantômes monstrueux. La page de présentation est en ce sens très réussie. Le jeu tranche un peu, à cause de certains graphismes qui font plus "consoles". Il n'y a pas de documentation fournie et il faut savoir appuyer



*Mais non, pas Pacman, Bacman !*

sur le bouton "feu" pour accélérer un *BacMan* qui sinon se traîne un peu. Les quatre fantômes, imitoyables, ont chacun une attitude différente. De plus, les couloirs sont un peu longs, ce qui rend le jeu difficile. Les purs et durs du joystick apprécieront, les autres regretteront de ne pouvoir disposer d'aucun autre contrôle (clavier, pause, annuler une partie, quitter) et de devoir trimer avant de voir le deuxième niveau.



*Bonjour l'ambiance !*

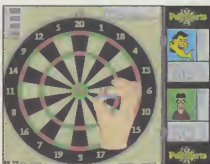
#### RÉFÉRENCES

**Kesako :** Pacman  
**Nom :** BacMan  
**Auteur :** Freddy Krystofiak, 665 Rue Principale, 62179 Audinghen  
**Version :** -  
**Configuration :** Amiga AGA  
**Statut :** shareware 50 F  
**Source :** Orion

## Pub darts

**C**e jeu propose les classiques 501 et 301, plus un jeu plus original : *Football*. La réalisation est très bonne, notamment grâce aux bruitages, malgré un petit bogue en deuxième partie en mode deux joueurs. Seul, vous jouerez contre les personnages du *Shufflepuck* café. La difficulté du jeu est paramétrable, votre main tremblant plus ou moins tout en gardant le contrôle à la souris. Même aguerrie, la visée correcte reste un challenge. De plus, l'obligation de finir le jeu par un double amène une

touche finale de stratégie. *Pub darts* permet de jouer aux fléchettes tout seul, sans avoir à compter les scores, ni respirer une atmosphère enfumée et ramasser les fléchettes... Que



Bien visé !

demande de plus ? Une bière !



### RÉFÉRENCES

**Kesako :** jeu de fléchettes  
**Nom :** Pub darts  
**Auteur :** Bryan Black  
**Version :** -  
**Configuration :** tout Amiga.  
 Installable sur disque dur, monotâche  
**Statut :** shareware SE  
**Source :** ASI 200

## “Comment en savoir plus sur les collections de DP ?” (suite et fin)

### ProDIA

**Créateur :** association Fanatik  
**Nombres dispos :** 1 à 7  
**Objet :** archive Lha se décompacte en RAM, support HD.  
**En hausse :** environ 3,6 Mo de données par disk. Une sélection faite avec autorisation des auteurs. Des exclusivités, comme la version démo de *PlugMaster*.  
**En baisse :** des programmes en double, des versions différentes du même programme alors qu'il n'y a que quatre opus à la collection. Rareté des lecteurs HD.  
**Vu chez :** Fds

### Tsiwf

**Créateur :** François Gastaldo, 4, rue des Vignes, 33270 Floirac  
**Nombres dispos :** 1 à 27  
**Objet :** tout ce qui touche à l'image de synthèse 3D.  
**En hausse :** même le simple amateur d'images 3D trouve son compte. Des images et des objets de qualité sélectionnés parmi la masse. Quelques exclusivités.  
**En baisse :** rien à redire. Cette collection est unique en son genre :  
 - c'est la seule dont le nom s'éternue...  
 - c'est la seule collection DP orientée 3D.  
**Dirigée au début vers le logiciel Turbo**

*silver* et son successeur, *Imagine*, avec deux tiroirs : *Work* et *Fun*, d'où son nom, la collection vient d'être rebaptisée *Tools for synthetic imagery work and fun*. Elle s'ouvre donc à tous les logiciels 3D de l'Amiga. Sa philosophie de deux parties égales en taille sur chaque disk, une pour admirer, l'autre pour créer, est très pertinente. On y trouve bien sûr des objets et des images (de textures ou de rendus) de qualité, mais aussi des utilitaires ayant trait à un logiciel de 3D ou permettant la création de textures. Depuis le numéro 11, un tiroir JPEG permet d'avoir une qualité 24 bits en complément des modes-écrans plus traditionnels.

### Uga

**Créateur :** Ron Fontaine/United graphics artist  
**Nombres dispos :** 1 à 60  
**Objet :** images, musiques, programmes par auteur  
**En hausse :** des oeuvres introuvables, articles d'Internet en anglais.  
**En baisse :** disquettes utilitaires illisibles sous 1.3., même si le programme marche.  
**Vu chez :** Fds  
 Une collection réellement au service de l'auteur. Certains (*Powerpacker*) sont même ensuite édités commercialement par la même structure. Les dis-

quettes sont powerpackées et auto-démarrables.

D'autres collections existent aussi, dont l'intérêt est plus discutable. *17 bits Software*, une énorme collection anglaise, où l'on trouve de tout, tel quel sur le disk : démos, previews de jeux, jeux, etc. C'est plus un fourre-tout qu'une collection structurée. *Lsd*, créée par le groupe Lsd d'Uk, qui contient des utilitaires parfois inédits ailleurs mais dans un mélange douteux. *Amos DP*, qui serait théoriquement dévouée aux programmeurs Amos mais qui contient aussi des samples, images Amiga ou des programmes nuls en Amos (le langage ne fait pas le programmeur) et en définitive, peu de sources de qualité. La collection CD-32 de Philippe Duchenne, part d'un concept sympa : fournir des programmes ou données compatibles entre machines (Pc et Amiga) mais elle n'a connu que six numéros, les deux derniers pour Pc. Enfin, *T-Bag*, *Amicus*, *Atocom*, *Faug* et autres collections de clubs peuvent encore présenter quelque intérêt au fouilleur en quête d'idées ou d'inédits mais elles sont arrêtées. En effet, n'oublions jamais que produire une collection de DP est une tâche ingrate, longue et harassante. ■



DIFFUSION

0 (Lun) 33.26.21.21

Du Samedi au Vendredi de  
14h00 à 19h00

12 Frs/Disk !

**Activivus**  
 DE MARQUE DES VIDEOMANES

 JIVRUS 2 II 1.11  
 JANTICLOVR 2.1  
 JIVRUS CHECKER 6.43  
 JIVRUS WORKSHOP 4.1  
 JIKT ANTIVRUS (5 Antivirus)  
 40,00 Frs

**COMPATIBILITE**

 JRELKICK 1.2: 4650 + 4500  
 JRELKICK 1.2 (A)  
 A1200 + A500 sans le caddy CPU  
 JRELKICK 2.2: 5300 + 4500  
 JRELKICK 3.2: 4650 + 41200

**53M Player 2.5**

 Incroyable Player de musiques  
 32 voix du format 53M (PC)  
 (Compatible TOUT Amiga)  
 JPack musics 53M 12,00 Frs/disk  
 (15 packs disquettes-Player learn)  
 JIntegrals 53M 47,00 Frs

**DEMS MAJORS DE JEUX**

 JBANISHEE AGA  
 JEMMALL II AGA  
 JCHAMPIONS AGA  
 JGRUBBY LEAGUE COACH AGA  
 JWEIMLEY INT. SOCCER AGA  
 JBOOY BLOWS AGA (2 disks)  
 JBOOY BLOWS AGA  
 JPERPETUAL CRAZE AGA  
 JUPITY SQUAD AGA  
 JRUFF N TUMBLE  
 JCRASH STONE AGA  
 JOPERATION 0 2  
 JTHE CLUE  
 JALLEN BREED II AGA  
 JALADDIN AGA  
 JALADDIN AGA  
 JTOP DEAR I AGA  
 JKOOL POOL  
 JPINBALL ILLUSIONS AGA  
 JSENSIBLE WORLD SOCCER

**LES NOUVEAUX JEUX DP**

 JADVENTURE MMINDASH. Un mini  
 BoulderDash avec dénivelé de niveau  
 JCOLONIAL CONQUEST II. Version  
 2 de ce excellent Wargame galactique.  
 JDOCTOR WHO. Clône de Berserk  
 Boulder à définir dans un labyrinth.  
 JBLADERS OHIVE (2 v). Un  
 BoulderDash avec +65 niveaux  
 JXENOSTARS. Rapide Showtime  
 multi-directionnel à la Asterix  
 JXENOPHOBIE. Carte brève  
 JXENOVERLADE. Shoot'em Héroic  
 avec scrolling parallax  
 JXENAGALACTIC 2. Tels  
 JULET. Wargame galactique.  
 JIDE FILTH (2 disks). Shoot'em Jeep  
 pour 2 joueurs. Bon graphique  
 JXISCKBALL II. Jeu étrange mélange  
 entre le ping pong et le Hopper.

O.R.I.O.N Diffusion - BP 299 - 61008 ALENCON Cédex

Nom-prénom.

Adresse:

Code:

☐ Carte OCCP ☐ Mandat ☐ Euro-Cheque  
☐ Carte Bancaire ☐ Contre-Remboursement (-50,00 Frs)  
☐ Recommandé (+15,00 Frs) ☐ Prioritaire (+30,00 Frs)

N° 0000 0000 0000 0000

Date Validité: 00/00 Banque:

☐ Cocher - Décochez ou Commandez sur papier libre - CB et Euro-Cheque MINIMUM 100,00 Frs

**CONDITIONS GENERALES**

 Commande par Remboursement UNIQUEMENT par  
 Carte bancaire et Contre-Remboursement du  
 Lundi au Vendredi de 14h00 à 19h00.  
 Remboursement par Carte bancaire et Eurocheque  
 maximum 100,00 Frs de commande.  
 Erreur: Remboursement UNIQUEMENT par  
 Carte Visa et Eurocheque.  
 JOMTOUT: Appelée 3,00 Frs/Chèque.  
 Les tarifs de port sont OBLIGATOIRES; Les  
 Dossiers en supplément.

 JUSPER BATTLE ZONE. Combat de  
 feu (Jeu 3D)  
 JDYNAMITE WARRIORS. Déclat du  
 Bomb contre bar. Clône de Sokoban.  
 JFRUIT MANIA. Un jeu-pool  
 JMARABLE. Réflexion/Action  
 JSCORERANO MAN. Plateforme  
 JTOADO. Adaptation de Frogger  
 JEVILS DOOM. Jeu d'aventure dans  
 un labyrinthe à la Dungeon Master.

**EURO MILIA AGA**

 JSOLO ASSAULT. Superbe jeu  
 cinématique avec des scènes du film  
 Star Wars (Combat spatial et laser).  
 JHIGH OCTANE. Génial jeu du  
 course de voitures futuristes pour 2  
 joueurs. Le Nitro du DPI

**LE MEILLEUR DU JEU DP**

 JSTARWARS (2 Disks). X'Flight  
 sous merite. Adaptation de Thrust I  
 et JTHE SHEPHERD. Génial jeu à la  
 Populous/Powermanger  
 JBLACK DAWN II. Superbe Dungeon  
 Master futuriste  
 JDELUXE GALAXA 2.30. Le  
 Shoot'em; supporte 2 joueurs II  
 JLAUTOMOBILES. Slalom du Dp  
 JOFFENDER. Version très folle de la  
 version arcade Defender/Master  
 JTRICK OR TREAT. Aventure en 3D  
 mappée pour 2 joueurs  
 JLOWORLD TOUR (2disks). Sublime jeu  
 de Jockey II  
 JCHAMPIONSHIP WRESTLING (2 Disks)  
 Formez jeu de Catch I

 JUKARATE MASTER. Boefem! m  
 JTOPRESS: Poulous/Powermanger  
 JGENERATOR. Superbe jeu à la  
 Missile Command; très bon graphique  
 JTOUCH N GO. Réflexion et  
 Stratégie à la Marble Madness  
 JPIECES N SPACES. Réflexion  
 JCRAZY COWS. Général remake de  
 Pacman ultra modernisé  
 JPENGU II. Clône de... Pingu! Le penguin  
 casse des glaces sur les océans.  
 JSCORCHED TANKS 1.75. Supporte le  
 JFogable jeng/4 joueurs. Très complet  
 JGLOBAL THERMIONICULT. Un Missile  
 Command USA-URSS pour 2 joueurs.  
 JOVERLANDER. Clône de Moonbuggy  
 JTMIA. Aventure/arcade futuriste  
 JJOEEN 5. Jeu d'aventure cinématique  
 inspiré de Resident  
 JDOCTOR STRANGE. Superbe jeu  
 de plateforme/stratégie

**PACKS DE JEUX**

 50 jeux/pack pour TOUT Amiga  
 (20 packs de 10 disks (disquettes)  
 40 = 120,00 Frs/Pack/AGA

**EURO MILIA AGA**

 JTHE ROKETZ. Shoot'em de  
 vaisseaux sous inertie comme Thrust  
 pour 2 joueurs. Superbes graphismes  
 en Raytracing et de synthèse II

 JOptions Recommandé et Contre-Rembour.  
 minimum 10 disks commandés.  
 JTelex commande possible et courtoisie  
 comme terme. Le remboursement sera refusé.  
 JTraitement des DP's sous 48/72 heures des  
 réception, sauf échec/exceptionnelle.  
 JLes clients ne sera acceptés sans notes  
 (1-32) 28-29-31  
 JLes disks ne contiennent aucun Virus.  
 JDuplication en mode Verification sur des  
 disks certifiés DFDD de qualité Goldata.

**LES NOUVEAUX JEUX AGA**

 JINER WORLD (2 disks). Jeu  
 d'aventure cinématique. Totalisation de  
 77h cities of Gold dans le DP I  
 JOFFENDER (FPU). Un labyrinthe  
 Defender Nécéssaire un copro 68861+  
 JFATAL BLOWS 1200. Jeu de boston  
 pour 2 joueurs  
 JMASQUEURADE (2 disks). Jeu de  
 réflexion/stratégie.  
 JZATCOOE II (+2mk). Adaptation du  
 jeu de la YAM.  
 JJOZZE. Jeu d'Hélio.  
 JLE MEILLEUR DU JEU AGA

JUBMAN. Formez Pacman!

 JEVIL INSECTS. Shoot'em  
 JSTONES. Jeu de Mastermind  
 JZOMBIE APOCALYPSE II. Ti se  
 sur les Zombies et autres Serial Killers  
 très Gore. Très sanglant. Drame  
 JKNOTTY. Très beau jeu de Puzzle à  
 reconstituer  
 JZONKORUN INVADERS II (2 disks). Un  
 Space Invaders sur un air de Metallica  
 JMEGABALL 3.0. Course balle  
 JETTRIS DUEL. Superbe Tels  
 JZOMBIEBOP CARD. Plateforme  
 JZIGZAG 2.86 (+2mk). Echec  
 JZAD FIGHTERS II 1200 (2 disks)  
 The Street Fighters du DP I  
 JZVIRTECH CORP AGA (2 disks)  
 Un Shoot'em à la Alien Breed II  
 JZOO REX GAME. Plateforme

**KLONDIKE MANIA**

 Le plus dément des jeux de réussite  
 JKLONDIKE AGA (3 disks)  
 JJAIME VALEJO CARDS  
 JLMANOA EROTIC CARDS  
 JCINDY GRAPHIC CARDS  
 JARTS CARDS  
 JFACES CARDS  
 JWOMAN CARDS (X)  
 JIRON MAIDEN CARDS  
 JSANDMAN CARDS  
 JHERMELLION CARDS  
 JMARKY BOY CARDS (X)  
 JLEWEE CARDS (X)  
 JELLE M-PHONOR CARDS  
 JIRAMA CARDS  
 JSAILOR MOON CARDS  
 JLETTY PAGE CARDS  
 JKLONDIKE II AGA (3 Disks) +Dour  
 (Doute Klondike) compatibles  
 JSMW SUITS II CARDS  
 JPLEASURE CARDS (X)  
 JFACES TOO CARDS  
 JMARLYN MONROE CARDS  
 JBRAYAMA CARDS  
 JSTUDS CARDS (GAYS)  
 JRIPP IN YARDS  
 JIBUSEN (X)

**REKTO DATATYPE**

 Un taser  
 Datatype pour afficher toutes les cartes  
 directement sous Multiview II

**G4 EMULATOR 3.0**

 JEmulacore C64 pour TOUT Amiga  
 40 = 30,00 Frs (2 Disks)  
 JPack Jeux C64 40 = 12,00 Frs/disk  
 (3 packs) disponibles  
 JC64 3.0 + Jeux 40 = 65,00 Frs

**64 EMULATOR 3.0**

 JEmulacore C64 pour TOUT Amiga  
 40 = 30,00 Frs (2 Disks)  
 JPack Jeux C64 40 = 12,00 Frs/disk  
 (3 packs) disponibles  
 JC64 3.0 + Jeux 40 = 65,00 Frs

**64 EMULATOR 3.0**

 Total Disquettes 15,00 +  
 Total Revenues 20,00 +  
 Total CD-ROM/Hardware 20,00 +  
 Options en supplément  
 SIGNATURE OBLIGATOIRE: TOTAL GENERAL

Frs

**SPECTRUM EMULATOR 2.0**

 JSpectrum 48K pour TOUT Amiga  
 40 = 30,00 Frs (2 Disks)  
 JPack Jeux 48K 12,00 Frs/disk  
 (3 packs) disponibles  
 JSpectrum 2.0 + Jeux 40 = 180,00 Frs  
**Persistence of vision (POV)**  
 Le meilleur logiciel de Raytracing dans  
 le tout dernière version. L'image de  
 synthèse à portée de main  
 JPOV-RAY 2.2 (Archives) pour TOUT  
 Amiga 40 = 50,00 Frs  
 JPOV-H. POVRAY 40  
 JPOV-MOLECULAR RENDER  
 JPOV-POINT 40

**OFFRES DU MOIS**

 14 disquettes gratuites pour  
 16 disquettes commandées I  
 (Uniquement valable pour des disks  
 individuels 12,00 Frs de base)

☒ Collection FISH. CAM. DPAT

☒ 10,00 Frs/Disk

☒ Carte de liaison PARNET

☒ 99,00 Frs

**DOOM MANIA**

 Des démos pour passer avec le 3D  
 pour de Doom et Wolfenstein sont  
 adaptables sur Amiga I Pour A1200  
 JWOLF 3D  
 JXUNKY VIEWER 1.0  
 JXUNKY MAZE 1.02  
 JPOM 0.2  
 JIDENTWOLF  
 JZWARF-6  
 JTEXTDEMOS

**NOUVEAUTES PRODUCTIONS**

 JARTIFICER (2 Disks) AGA  
 JMANOA ART/ARKHAM (3 Disks)  
 JHAVE YOU DOGSUTATE (AGA)  
 JDO YOU BELIEVEIN IT (AGA)  
 JSWITCHBACKREBELS (2 Disks) AGA  
 JMINUTEMANS (2 Disks) AGA  
 JRAVE NATION (2 Disks) AGA

**VIDEOTRACKER 1.0**

 Réalisez vos images vidéos, vos  
 video-clips Techno-Rive et autres  
 effets psychédélics ou encore vos  
 sémos à la Skate/Ortha II  
 JVIDEOTRACKER 1.0 pour TOUT  
 Amiga 40 = 30,00 Frs  
 JVT LITS (2 Disks). Editeurs musicaux.  
 Gifs, Fractals, Plasmas, Objets 3D.  
 JVT ZAP. 5 Vidéo  
 JVT VECTOR. 12 Vidéo  
 JVT TRANCE (2 disks). 1 Vidéo  
 JVT TECHNO-HOUSE. 1 Vidéo  
 JVT SCROLL-SHEILA. 10 Vidéo  
 JVT RAVE. 1 Vidéo  
 JVT OBJECTS. 10 Vidéo  
 JVT GABBER HOUSE. 1 Vidéo  
 JVT BLERK. 1 Vidéo  
 JVT GAME. 1 Vidéo  
 JVT CAOTIC. 1 Vidéo

**MAGIC WB - TOOL MANAGER**

 (Workbench 2.1 - 3.1 - 3.1)  
 Transmettez votre Workbench original  
 en un seul professionnel tout en maître  
 sans associé de ces "docs"  
 JMAGIC WB 1.2p  
 JTOOL MANAGER 2.1 VF (2 disks)  
 JEXTRA 1. DOOM MWB - JTE  
 (102 icons, 31 disks, 6 fonds)  
 JEXTRA 2. TALIONS - THE ICONS  
 MANAGER SUPPORT  
 (100 icons, 33 disks)  
 JEXTRA 3. KMI ILLI - HENZ PAT  
 (60 fonds, 40 disks, 16 fonds)  
 JEXTRA 4. HAFER (20 disks)  
 JEXTRA 5. MACKWB BOS 1 et 2 -  
 MWB ICONS 1.  
 (24 fonds, 14 disks, 20 fonds)  
 JEXTRA 6. WALL PAPER (110 fonds)

**Constellation**

 "La Bible du directeur de Dp"  
 JConstellation complet sur 2 Disks  
 40 = 22,00 Frs

**ENVIRONNEMENT C**

 JGCC 2.6.0 (15 disks archivés). Toute  
 dernière version du bon vieux C++ I  
 Environnement C++ et compilé.  
 JLe compilateur. Le compilateur du SAS C.  
 40 = 160,00 Frs  
 JNecesse WB 2.0. Alor RAM. Disk  
 JNIBS 2.71. Assembleur et éditeur de  
 JJC MANUAL. 3.0 (5 Disks archivés).  
 6 manuels, 40 chapitres, 175 exemples  
 avec sources de programmation Système.  
 Devoies. Initiation.  
 40 = 60,00 Frs  
 JJC KERNAL MANUAL. 2 Disks  
 archivés. Plus moins de 350 sources  
 pour la programmation des Devoies et  
 l'ordonne du Workbench.  
 JJC TUTOR. Manuel sur le norme C  
 ANSI.

**DATATYPES**

 Compilation complète plus moins de  
 20 Datatypes pour Workbench 3.0  
 pour afficher les images. BMP, INFO,  
 GIF, JPEG, MACPANT, POST...  
 JGif, JPEG, MACPANT

**TRANSFERT PARNET**

 Offrez vous un véritable réseau entre  
 2 Amigs et exploitez leurs ressources  
 Très simple d'usage, l'installation est  
 automatique, livré avec 1 disk d'install  
 et un caddy de 1.80m bino  
 J Cible + disk utils. 99,00 Frs  
**PROMO - QUANTITE LIMITEE**
**MOVIE DATABASE 3.0a**

 Véritable encyclopédie encyclopédique  
 répertoriée 34000 films, 350000 filmo-  
 graphes, le tout indexé par acteurs, produc-  
 teurs, éditeurs... En anglais.  
 JMOVIE DATABASE 3.0a (11 disks)  
 40 = 110,00 Frs

 JNecesse Workbench 2.0, 2mk RAM  
 Disk Dur. Livré sur 11 disks archives.

**INTERFACE MIDI**

 Interface Midi professionnelle + 2cm  
 de câble + disk utils + Mid Files  
 JInterface 1.0 (2 disks)  
 JEn Kl. 149,00 Frs

**BLITZ BASIC MANIA**

 JSMAPE 0.1.1. Éditeur de Sprites  
 JBLITZ BLANK 1.01. Bléneur d'ordon  
 AGA avec sources.  
 JPROJECT BLIZZARD. Jeu de style  
 Asterix multi-directionnel avec sonnet.  
 JMAP EDITOR 1.0. Map editor  
 JZOMBIE APOCALYPSE II. Le labyrinthe  
 jeu AGA avec sacs sources I  
 JBLITZ LIL 3.1 + 55 INCLUDES : 7  
 nouvelles routines avec exemples.

**Amiga C032: Gamer**

 Revues britanniques avec CD-ROM  
 40 = 60,00 Frs

**TRANSFERT C032-AMIGA**

 Exploitez le contenu des Disks sur  
 votre Amiga  
 J Cible-disk utils : 239,00 Frs  
 JCD EXCHANGE : 199,00 Frs  
 JSolution complète : 419,00 Frs

**NOUVEAUX CD-ROMS**

JAMNET 4	129,00
JOUNO TRIGONES (2CDs)	249,00
JCD-CAM (2CDs)	249,00
JFRESH RISE 7	199,00
J3D COMPENDIUM	199,00
J17 BIT PHASE 4	199,00
JLIGHT ROM	319,00
JASSASSINUS CD	199,00
JESPERBERG GAMES	199,00
JGEOLOGICAL GAMES	199,00
JGOLD FISH II (2CDs)	249,00
JPD SOFT UTILITIES	199,00
JPD SOFT HOTTEST 4	199,00

**COLLECTIONS DISPOSITIBLES**

 FISH, CAM, DPAT, DPAT, TSIFW,  
 ASSASSINUS GAMES, 17 BIT SOFT,  
 3D TOOLS, SAMP, ANKOR  
 40 = Disponibles en intégralité I

**PARNET**

99.00 Frs

PROMO

**Ç**a faisait longtemps que la rubrique Labo n'avait pas accueilli de dossier comparatif. Nous avons décidé, afin de commencer l'année en beauté (souvenez-vous : il faut toujours avoir de bonnes résolutions) de réaliser un banc d'essai des principaux genlocks du marché. Vous trouverez également un test de Praxitel.

# 10 genlocks au banc d'essai

GREGORY HALLIDAY

*S'il y a un outil de VAO par excellence, c'est évidemment le genlock. Je ne reviendrais pas sur son principe, maintes et maintes fois ressassé au cours de précédents articles, mais me bornerai simplement à passer en revue les diverses interfaces actuellement disponibles sur le marché Informatique. Avant de faire l'acquisition de ce type de matériel, il convient de définir au préalable quel modèle sera le plus adapté à votre configuration vidéo, pour ne pas s'engager dans des dépenses inutiles. Ce dossier, étant destiné avant tout aux amateurs éclairés, nous nous sommes limités à une fourchette comprise entre 2 000 et 9 000 francs, ce qui, nous l'espérons, contentera le plus grand nombre...*

**C**ertains se demanderont pourquoi il est souvent fait allusion à la possibilité d'une alimentation extérieure. La raison est simple : l'expérience montre qu'une puissance insuffisante peut entraîner des dégradations du signal vidéo. Alors, à moins que votre Amiga ne soit équipé d'aucune extension gourmande en énergie, je vous conseille d'opter pour un modèle de genlock compatible avec un adaptateur secteur standardisé. Dites-vous bien que de toute façon, le prix n'est pas le seul critère de qualité, et qu'il vaut mieux un bon genlock simple à utiliser plutôt qu'un petit bijou technologique que vous n'êtes pas sûr de maîtriser. Car, rappelez-vous que la fonction de base d'un genlock, est la superposition d'une image informatique sur un film vidéo, et que pour cela, n'importe quel modèle présenté ici fera l'affaire. Ne soyez pas trop exigeant mais déterminez plutôt les raisons qui vous poussent à faire l'acquisition d'un genlock. Pour une plus grande clarté, les modèles les plus simples précéderont les plus complets, créant du même coup une suite ascendante plutôt équilibrée en ce qui concerne les prix.



## Gst 40AF

Ce genlock d'entrée de gamme est la solution la plus intéressante pour les novices. Il est en effet capable de traiter un signal composite au standard PAL, sans pour autant s'affubler d'une ribambelle de fonctions qui pourraient rebuter le vidéaste dès la première utilisation. Certes, les possesseurs d'un équipement SECAM se trouvent lésés, mais pour être franc, il faut bien avouer que la norme française est loin de faire légion en vidéo. La morale de l'histoire : préférez un caméscope PAL, pour que celui-ci s'intègre facilement dans votre chaîne vidéo (l'Amiga générant un signal PAL, et la plupart des magnétoscopes actuels étant compatibles avec ce dernier). Pour les autres caractéristiques, on ne pourrait faire plus pratique : une entrée et une sortie vidéo en façade, une diode pour indiquer l'état de marche de l'unité et un bouton pour passer du mode d'incrustation au mode inverse (pour la création de masques notamment). Bien sûr, deux connecteurs arrière permettent les liaisons RVB, en entrée (Amiga), comme en sortie (moniteur).

**Distribué par Satv**  
**Prix public : 2 340 francs**

## PAL Genlock

Voilà un nom qui ne prête pas à confusion. Un peu plus complet que le précédent, il permet d'agir aussi bien sur le signal Amiga que sur le signal vidéo. Au menu : un réglage du contraste, de la luminosité et de la couleur de vos œuvres grâce à trois boutons très pratiques placés à l'avant. Mais deux fonctions complètent à merveille cette panoplie de potentiomètres, à savoir le fondu et la surimpression. Le fondu permet de noircir progressivement l'image vidéo (fade out) et réciproquement l'éclaircir (fade in) pour obtenir des changements de plans moins brutaux que de simples cuts. La surimpression se charge de gérer le degré de transparence du signal Amiga qui est incrusté. La combinaison de ces deux modes provoque des effets spectaculaires après seulement quelques essais ! Que dire de plus si ce n'est que l'inversion est aussi au rendez-vous et



que l'incrustation est même possible sur des images vidéo fixes. Toutes les connexions se trouvent à l'arrière, y compris un signal de synchro et la possibilité de brancher une alimentation externe (pas obligatoire).

**Distribué par Vitepro**  
**Prix public : 3 200 francs**

## Y/C Genlock

Ni plus ni moins que le modèle précédent à présent compatible avec un signal S-Vidéo. Car bien que l'Amiga soit capable de générer des signaux de plus de 600 lignes sans aucun problème, il n'en est pas de même pour les caméscopes (ou toute autre source). Un appareil composite n'affiche que 250 lignes de définition, d'où une finesse de détails pas toujours concluante. Mais certaines sources (caméra, magnétoscope, lecteur CD) proposent heureusement une résolution d'environ 400 lignes (S-VHS ou Hi-8). Il va sans dire que le résultat final, après incrustation, est autrement plus fin qu'en composite. Ce genlock permet donc l'utilisation de tels signaux, mais ne se prive pas d'une compatibilité avec l'ancienne norme, en offrant même des connexions CINCH traditionnelles en plus de l'Uschiden.

**Distribué par Vitepro**  
**Prix public : 3 700 francs**

## Gold Asf

Les détracteurs du PAL n'ont pas été oubliés pour tout le monde. Satv leur permet d'utiliser un signal SECAM (en entrée comme en sortie) pour une incrustation bien de chez nous. Le fondu au noir et les correcteurs vidéo (lumière, contraste, couleur) sont eux aussi accessibles pour rendre ce seul genlock SECAM du marché tout aussi intéressant que ses homologues PAL. A noter que même l'Y/C est disponible.

**Distribué par Satv**  
**Prix public : 3 765 francs**

## Gst 40A YC

Le grand frère du Gst 40 s'ouvre lui aussi à la "haute-définition". Toujours aussi sobre, sa face avant

dispose d'une entrée et d'une sortie S-Vidéo et adopte un potentiomètre pour le réglage de la phase, pour ajuster la synchronisation entre l'Amiga et l'image vidéo.

**Distribué par Satv**  
**Prix public : 2 530 francs**

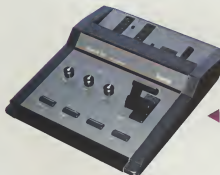
## Genlock 292

**H**ama, le spécialiste de la vidéo amateur, en plus d'une large gamme de produits comme les convertisseurs optiques, les pieds, ou les tables de mixage, propose aussi des genlocks pour Amiga. Le premier n'est autre que le modèle 292 qui se différencie des autres par un look professionnel particulièrement attrayant. Cette fois-ci, les connexions se trouvent sur le dessus de l'appareil, et trouvent le CINCH en faveur de la péritel. Un commutateur se charge d'indiquer au genlock s'il s'agit d'un signal composite ou S-Vidéo (qu'il est capable de gérer sans aucun problème). Le panneau central recèle quelques innovations. Bien que chaque couleur (Rouge, Vert, Bleu) puisse être réglée avec précision à l'aide de potentiomètres, un levier de commande contrôle le fondu de la source vidéo, comme c'est le cas sur les pupitres de mixage professionnels. Pour le reste, quatre boutons permettent de choisir uniquement le signal Amiga, la vidéo seule, le mixage des deux, ou le mode d'inversion. Un look d'enfer pour un tout petit prix. Seul regret : l'absence d'une sortie RVB, mais ce n'est qu'un détail. (Possibilité d'alimentation extérieure)

**Distribué par Hama**  
**Prix public : 1 990 francs**

## G-Lock

**A**mon sens le genlock le plus complet de sa catégorie, le G-Lock accuse cependant quelques défauts particulièrement gênants. Mais passons en revue son éventail de fonctions avant de revenir sur les points noirs que cachent sa carcasse. Les connexions sont conséquentes : 2 entrées composites, 1 entrée Y/C, 1 entrée RVB, 2 entrées audio, 1 sortie composite, 1 sortie Y/C, 1 sortie RVB et 1 sortie audio, rien que ça ! En fait, 3 sources vidéo peuvent être reliées



en permanence au boîtier, ce qui évite bien des manipulations pour les grosses configurations. La commutation de l'une à l'autre se fait par logiciel, comme toutes les autres fonctions en fait. Car des réglages, il y en a des tonnes dans le G-Lock. D'un menu à l'autre, on en découvre des dizaines, pour peaufiner les résultats ou réaliser des effets spéciaux. En voici un résumé qui vous fera comprendre les possibilités du G-Lock. Réglages de la luminosité, du contraste, de la couleur et de la saturation en ce qui concerne l'image vidéo. Ajustement du volume, des graves et des aigus et mixage de deux sources externes pour le côté musical. Reconnaissance et transcodage d'un signal PAL ou SECAM en un autre standard, commutation noir et blanc, réglage du filtre vidéo ou de la ou les couleurs pour l'incrustation, j'en passe et des meilleurs. Le nombre d'options est vraiment hallucinant, à tel point que l'on se demande pourquoi un produit comme le G-Lock s'aville de lacunes aussi importantes. En effet, le fondu (géré par Arexx et non automatique) est inutilisable, l'audio n'est gérée qu'en mono, la transparence de l'Amiga est absente, toute comme la possibilité d'une alimentation externe, et l'interface ne peut fonctionner en l'absence du logiciel dédié. Mais si ces fonctions ne vous sont pas indispensables, le G-Lock demeure un matériel de qualité pour de nombreux vidéastes, dont je suis. A mi-chemin entre l'amateur et le petit professionnel.

**Prix public : 2 490 francs**

## Genlock 290

**V**ersion dérivée du 292, le 290 est l'arme absolue pour les vidéastes. Toutes les fonctions principales sont au rendez-vous. Au côté du levier commandant le fondu, un dispositif identique s'occupe de la surimpression, tandis que trois nouveaux potentiomètres ont fait leur apparition, pour l'ajustement du contraste, de la luminosité et de la couleur. Petite nouveauté : un mode Bypass permet de comparer l'image originale à l'image truquée par une simple pression de bouton (pratique et efficace). Les entrées et sorties peuvent maintenant se faire en CINCH comme



en Uschiden, et la sortie RVB est désormais au rendez-vous. Une table exceptionnelle pour un prix très correct. Son seul défaut (si on peut le considérer comme tel), c'est le manque de convivialité des leviers de commande, dont l'action, loin d'être uniforme, n'agit effectivement qu'en fin de course (là, je chipote un peu, non ?).

**Distribué par Hama**  
**Prix public : 5 990 francs**

## Neptun-genlock

**A** lors là, on se rapproche de plus en plus des professionnels. Le *Neptun*, par sa petitesse, ne paie pas de mine, mais développe des performances insoupçonnées dès la première utilisation. Il cumule à lui seul la quasi-totalité des fonctions des autres genlocks de cet article, et permet un contrôle impeccable de ces dernières, aussi bien en manuel qu'en automatique, et même par logiciel. Totalement compatible avec le composite comme le S-Vidéo, son mode d'action est un peu différent des autres. Généralement, le genlock se débrouille pour synchroniser l'Amiga par rapport à une source extérieure. Le *Neptun* mixe au contraire l'Amiga et la vidéo en un même signal, éliminant du même coup les pertes lors de l'incrustation. Bien sûr, l'incrustation sur une image fixe (pause d'un magnétoscope) est un jeu d'enfant, tout comme les habituels réglages de contraste et autre mode d'inversion. Mais l'automatisme dont fait preuve le *Neptun* n'est pas banal non plus. En plus d'un fondu manuel, il est maintenant possible d'en préciser la durée, avant que celui-ci ne s'effectue tout seul avec une fluidité sans égal. L'alpha channel a été ajouté pour un contrôle optimal de l'incrustation. Ainsi, on définit non seulement le niveau de transparence de l'image Amiga, mais on peut aussi choisir d'affecter cette transparence à un nombre restreint de couleurs. La douceur des incrustations est donc assurée sans le moindre problème. Et quand on sait que s'ajoute à tout cela un contrôle par logiciel, que demander de plus ? C'est le paradis !

**Distribué par Vitepro**  
**Prix public : 8 450 francs**



## Gst gold pro

**U**n modèle évolué susceptible de répondre aux exigences les plus difficiles. La modification de nombreux facteurs d'incrustation est dorénavant facile à mettre en oeuvre. La phase chroma peut être inversée, tout comme l'amplitude du color sub-carrier et bien sûr de la phase, pour un réglage optimal du signal de sortie. Un potentiomètre s'occupe même du positionnement de l'image Amiga sur le fond vidéo, pour éviter des décalages trop probants. Un fondu est bien évidemment disponible, ainsi qu'un mode d'incrustation inversée. Un détail me semble important : la présence d'une entrée KEY externe, pour permettre, conjointement à un *DigiGold pro*, des opérations de chroma key. Sans développer le sujet en détails (ce que j'espère faire dans un prochain article), rappelons que le Chroma key n'est ni plus ni moins que l'inverse du procédé de genlocking. Grâce à lui, il est possible d'ajouter des images informatiques DERRIERE le signal vidéo, pour produire des effets aussi usités qu'une présentation météo, avec la carte de France en arrière-plan. Signaux composites comme Y/C sont bien entendu gérés par l'appareil, cela va sans dire.

**Distribué par SATV**  
**Prix public : 6 850 francs**



# Praxitel-moi !

JAKE USY

La société Someware vient de sortir une nouvelle version de Praxitel (1.5), célèbre logiciel de communication pour l'Amiga. Dream avait publié sur la disquette n° 2 du magazine, une version complète de Praxitel (la 1.2), mais limitée dans le temps.

Someware, fidèle à sa réputation, livre Praxitel avec un manuel didactique et très bien fait (tout en français, cela va de soi). Alors que peut-on faire avec Praxitel 1.5 ? Tout ce qu'un Miniteliste est en droit de

faire très facilement (il suffit de savoir se servir de la souris...). Lors de la première utilisation, plusieurs surprises attendent l'utilisateur. La première est de taille : Praxitel, programmé en Assembleur et en C, utilise l'interface utilisateur Uik (ou User interface kit). Ce logiciel, développé par Jean-Michel Forgeas (bien connu dans le milieu des développeurs Amiga) permet d'offrir à l'utilisateur, une interface graphique puissante (look 3D quelle que soit la version du Workbench, totalement multitâche, etc).

Pour vous en donner une idée, jetez un coup d'oeil sur la figure 1 qui correspond aux préférences de l'interface Uik. La deuxième surprise est l'utilisation de deux écrans pour gérer l'émulation Minitel : un pour l'écran lui-même, et un pour émuler les com-

mandes du téléphone les plus souvent utilisés et un gestionnaire de scripts permet d'automatiser certaines actions (comme une connexion automatique



Figure 1 : la fenêtre préférence d'Uik.

demandeur : l'émulation d'un écran Minitel bien sûr (Minitel 1, 1B, 2, en mode videotex ou mode mixte) ou celui d'un terminal de type Ansi, l'envoi de textes pré-écrits (utile lorsqu'on utilise les messageries), la capture d'écran, les possibilités de connexions automatiques, etc.

## Voyons tout ça en détails...

Sur la disquette se trouve une icône appelée Install correspondant au script d'installation sur le disque dur. Les possesseurs d'Amiga exempts de ce périphérique peuvent de toute façon utiliser Praxitel directement à partir de la disquette. L'installation se

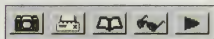


Figure 3 : les pictogrammes.

mandes du Minitel, c'est-à-dire les touches Connexion/Fin, Sommaire, Annulation, Correction, Guide, Retour et Suite (voir figure 2). Les utilisateurs de la version antérieure (1.2) s'apercevront qu'il n'est désormais plus nécessaire de sélectionner l'écran Minitel (vidéotex) pour que les caractères tapés au clavier soient pris en compte et envoyés vers le Minitel. Un autre point intéressant à noter est la présence

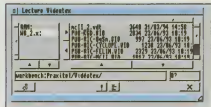
de pictogrammes correspondant aux fonctions les plus souvent utilisées comme la sauvegarde, l'impression, la capture continue, la lecture de pages videotex et l'arrêt sur image (voir figure 3).

D'autres fonctions sont bien sûr disponibles. Une horloge permet de connaître à tout moment le temps passé sur un serveur, un calepin pour conserver les numéros



L'écran de l'annuaire électronique.

sur un serveur à une heure précise). Praxitel permet aussi de faire du téléchargement grâce à différents proto-



Le nouveau "look" des fenêtres.

coles de transferts (comme Zmodem).

## Praxitel et ARexx

ARexx est un langage de programmation disponible sur tous les Amiga 600, 1200, 3000 et 4000. Il permet de faire communiquer différents programmes entre eux par l'intermédiaire de leur port ARexx. Malheureusement peu de logiciels commerciaux sont compatibles ARexx, c'est-à-dire possédant ce port. Praxitel, justement, peut le faire. Vous pouvez ainsi vous connecter de façon automatique sur un serveur boursier, prendre les informations qui vous intéressent et ensuite, toujours de façon automatique les entrer dans un tableau (qui doit lui aussi posséder un port ARexx).

Cette nouvelle version de Praxitel, corrigeant les défauts de jeunesse de la version antérieure, est un bon choix si vous êtes un Miniteliste acharné. ■

Prix : environ 490 francs (environ 580 francs avec un cordon Minitel-Amiga). Disponible chez Someware.

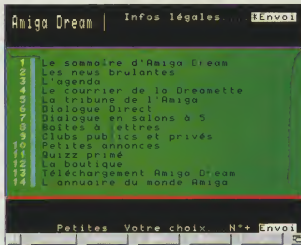


Figure 2 : l'écran Minitel et l'écran de commandes.

## Praxitel 1.5

En hausse

▲ Le nombre de fonctions disponibles.

En baisse

▼ L'utilisation de deux écrans pour l'émulation Minitel.



Ligne des commandes 20.02.06.63  
téléphone 36.15.17.99  
Service Télématique 36.15.17.99

## SELECTION CD ROM

### NOUVEAUTÉS

Retrouvez toutes les disquettes de la fameuse collection GAM, du numéro 1 au 962 sur un double CD-ROM. 249 FRS

### ASSASSINS CD

Des centaines de jeux pour CD32, CDTV & Amiga. Tous les jeux accessibles par un menu sont compatibles avec la console CD32. Pour être certain que rien n'a été oublié, le contenu contient les disquettes Assassins Games (1 à 200) et Assassins Units. Il est compatible avec tous les Amiga, équipé d'un lecteur d'un

CD-ROM. Les logiciels Series & Parquet disponibles sur le CD permettent le transfert de fichiers entre votre CD32 / CDTV et un Amiga. (Câble en option). Un cadeau idéal pour Noël ! 199 FRS

### 17 BIT PHASE 4

Voici la suite du CD collection du plus important distributeur de DP anglais. Ce CD contient les disquettes 2800 à 3351. On y trouve des jeux, animations, clip-arts, modules de musique, utilitaires, slides-show, etc... Lecteur de disquettes requis. 199 FRS

### LSD & 17 BIT COMPEDIUM

Ce double CD contient tous les nouveaux logiciels et toutes les nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Film Volume 1. 249 FRS

### GOLD FILM VOLUME 2

Ce double CD contient tous les nouveaux logiciels et toutes les nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Film Volume 1. 249 FRS

### FRESHFISH 7

Toutes les nouveautés de Fresh Fish. Novembre / Décembre 94. Beaucoup d'utilitaires. 199 FRS

### AMINET SHARE/GOLD 4

Aminet est le plus important site Internet dédié à l'Amiga. Ce nouveau CD reprend l'essentiel de ce qui se trouve sur les nouvelles jaquettes 300 mois de novembre 1994 Environ 300 Mo de nouveautés et logiciels. L'Amiga 3. Incontournable ! 119 FRS

### THE BIG SIX

Une compilation de six jeux d'arcade et d'aventure. Ce double CD contient un seul CD. Il s'agit ici des aventures de deux héros de la série. Ce jeu est un véritable jeu de rôle. Le jeu est très sympa. Le tout accompagné de musiques et de graphismes AGA. Compatible CD 32 et Amiga 1200/3000. 169 FRS

### GAMERS DELIGHT

C'est une compilation de 40 superbos jeux accessibles facilement par un menu. On y trouve des jeux d'action, de stratégie, de cartes, des puzzles, etc... Compatible avec la CD32 et tous les Amiga équipés d'un CD-ROM. 239 FRS

### BERLINER - SPIELEKITS

Une compilation de 900 jeux du Freeware et du Shareware. On y trouve aussi des logiciels de gestion, d'arcade, simulation, stratégie, cartes, puzzles, etc... etc... Beaucoup de jeux d'origine allemande n'ont pas de traduction. 319 FRS

### MEGAHITS GAMES 3

Une compilation de 1200 jeux du Freeware et du Shareware. On y trouve aussi des logiciels de gestion, d'arcade, simulation, stratégie, cartes, puzzles, etc... etc... Beaucoup de jeux d'origine allemande n'ont pas de traduction. 319 FRS

### MultiMedia Tool Kit 2

FreshFish 8  
Demo Mania 1

Un catalogue détaillé des CD est joint à chaque commande.

\*\* = CD-ROM compatible CD32.

\*\* = CD-ROM pour CD32 uniquement.

### 17 BIT Collection #1

299 F

### Amiga RayTracing 1, 2

249 F

### AMIGA TOOLS

249 F

### AMINET 2

149 F

### AMIGA 3

119 F

### AMINET 4

119 F

### AMOS PD CD

199 F

### BC-Clip Arts & Fonts

199 F

### BC-Media & Sounds

199 F

### CD-DEMO 1, 2\*

199 F

### CD-CD 1, 2, 3\*, 4\*

199 F

### EUROSCENE 1

149 F

### EUROSCENE 2

149 F

### GRAFIK CD 1 ou 2

149 F

### INSIGHT DINOSAURS\*

399 F

### LOCK'N'LOAD\*

119 F

### MULTIMEDIA TOOL KIT\*

199 F

### NOU GAMES 1\*\* 2\*\* 3\*\* 4\*\*

199 F

### NETWORK CD

199 F

### PHOTO LITE \*\*

390 F

### PW Play All Encounter \*\*

299 F

### QWIFORMS CD

299 F

### VIDEO TERRIFIC (2 cd)

249 F

### VIDEO CREATOR \*\*

149 F

### WS - CLIPART CD

149 F

### WS - FONTS CD

149 F

### Cable Server (CD32)

239 F

### Cable Parinet (CDTV)

239 F

### Le CD que vous recherchez n'est pas ici ? Consultez nous !

Nous pouvons aussi vous fournir les jeux CD32...

### CD-ROM POUR ADULTES

(Strictelement interdits aux mineurs)

### COVER GIRL STIP POKER\*

199 FRS

### COVER GIRL STIP POKER\*

199 FRS

### SHEER DELIGHT CD\*

199 FRS

### PLAIN BROWN WRAPPER

199 FRS

### CD32 - CARTE FMV

199 FRS

SEX MODEL FILE 399 FRS

PlayBoy's Complete Magazine 399 FRS

MODEL PHOTO FILE 399 FRS

LECTEUR CD-ROM A1200 & A500

OVERDRIVE CD + CD 1.990 FRS

OVERDRIVE COMBO NC

EXTENSIONS POUR CD32

PARAVISION SX-1 1.790 FRS

Lecteur de disquettes SX-1 490 FRS

SOURIS MECANIQUE 199 FRS

SUPER CONTROL PAD 199 FRS

BONS PLANS

1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour l'achat de 8 disquettes.

3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour l'achat de 15 disquettes.

Des réception, les commandes de DP sont traitées sous 48 h.

Attention : Pour les commandes de DP, le forfait recommandation est de 100 FRS. Sinon, le colis transité à vos risques.

Compatibilité :  
(1) = A500/2000 équipé du Kickstart 1.2 ou 1.3  
(2) = A500/2000/2000 équipé du Kickstart 2  
(3) = A500/2000 équipé du Kickstart 2

2560 - Le Prisonnier : "Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre !" Un magazine sur la prison, la rééducation, la peine de mort, la télévision, etc... L'éditeur est votre Trogles et en français. (1) (2) (3)

2569 - L'Image Kite V1.4 : Un système de traitement d'images Agfa très puissant et très complet. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. Remarque un disque dur. (1) (2) (3)

2571 DicaSav II v1.11.1 : Un utilitaire de réparation de sauvegarde et de récupération pour toutes les unités de disques et pour tous les types de lecteurs. (2) (3)

2572 SuperDuplicat : La compilation des meilleurs logiciels de duplication. On y trouve DCopy 3.1, SuperCopy et d'autres... (1) (2) (3)

2573 DTP For Kids : Des outils pour jeunes enfants. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des jeux de dessin librement et de tous les textes dans différentes polices de caractères... (1) (2) (3)

2574 Devolutions - The Worklog V0.1 : Un éditeur de données ray tracing regroupant des automobiles de rallye, formule 1, camions, des voitures sportives, des avions, des hélicoptères, etc... (1) (2) (3)

2575 Tragedy - Fatal Memory : Se vous voulez découvrir un monde ray tracing, voici un vidéo clip techné dans le style de "999" ou "The End". Cette demo AGA ne peut que vous satisfaire. (3)

2576 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2577 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2578 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2579 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2580 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2581 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2582 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2583 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2584 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2585 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2586 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2587 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2588 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2589 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2590 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2591 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2592 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2593 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2594 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2595 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2596 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2597 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2598 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2599 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2600 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2601 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2602 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2603 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2604 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2605 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2606 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2607 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2608 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2609 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2610 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2611 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2612 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2613 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2614 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2615 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2616 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2617 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2618 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2619 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2620 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2621 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2622 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2623 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2624 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2625 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

2626 a-b-c Flat Impression - Mini AGA Side-Show : Excellent slide-show d'images AGA. A500/2000 équipé du Kickstart 2.0 sont compatibles. On y trouve des images de haute qualité et d'autres productions de la série. (1) (2) (3)

**L**a vie des disques durs n'est pas toujours très rose... Ils sont souvent victimes des mauvaises manipulations de leurs utilisateurs.

Dans la série "sauvez vos disques durs", nous vous proposons une mini-Bible qui vous servira à éviter le pire (voir l'irrémissible). Silence s'il vous plaît, et maintenant recueillez-vous.

# Dur, dur d'être un disque

JAKE USY

Les dix commandements du possesseur de disque dur :

1. Un backup régulier tu feras
2. Un logiciel de sauvegarde tu achèteras
3. Un anti-virus tu possèderas
4. L'effacement d'obscur fichiers tu te garderas
5. Aucun mélange de fichiers tu ne feras
6. Deux partitions tu réaliseras
7. Un répertoire par logiciel tu mettras
8. Une accumulation de vieilleries tu éviteras
9. L'arrêt de l'Amiga pendant une sauvegarde, comme la peste, tu fuiras
10. Le préservatif tu utiliseras

**L**e premier des commandements est le plus important (c'est pour cela que c'est le premier des commandements... logique non ?). Chaque jour, chaque heure, que dis-je, chaque seconde qui s'écoule, un cri surgit au fond de la nuit (ou du jour... cela dépend du placement de cette seconde) qui veut dire zéro. Ce zéro est toujours une personne qui pensait que son disque dur était impérissable et à l'abri de tout problème ; or, pendant cette maudite seconde, l'ordichianteur a scratché (écrasé) tout le contenu de son disque dur. Si aucune sauvegarde n'a été faite, le cri de colère va devenir un cri de désespoir (ou désespoire vu que cet utilisateur en est une dans ce cas). Si, en revanche, cette personne a fait des sauvegardes fréquentes, alors rien n'est vraiment perdu : il suffira, la plupart du temps de faire un formatage complet du disque dur et d'utiliser le backup. Ce qui nous fait arriver au deuxième commandement. Pour les backups (ou sauvegardes pour les Toubonophiles) il est fortement recommandé de posséder un logiciel spécialement prévu à cet effet, comme *Abackup* (logiciel se trouvant sur la disquette n°5 de Dream), ou encore *Quarterback*. Il est bien sûr possible de copier les répertoires importants directement sur des disquettes

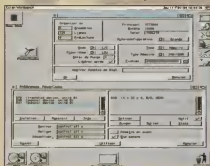
mais cela n'est pas très fonctionnel. De toute façon, à la longue, vous vous équiperez de ce genre de soft de sauvegarde. Un seul inconvénient : le nombre de disquettes utilisées pour faire un backup complet d'un disque dur (il faut environ deux disquettes DD pour sauver 3 Mo d'informations... faites le compte, si vous possédez un disque 80 Mo plein, il vous faut... heu... où est cette sacrée calculatrice nom d'un Pentium !).

## Préservez votre disque dur !

Et sans transition, voyons, analyses, décortiquons, le troisièmement commandement. Il faut, même si vous pensez que votre ordinateur a des relations saines (c'est-à-dire non vérolées) avec d'autres machines (mais rappelez-vous que, quand vous n'êtes pas présent, tout peut se passer, votre Amiga peut vous tromper avec une autre personne, qui, elle, possède peut-être de sales virus), toujours mettre dans la *s:user-startup* (ou dans la *s:startup* pour les Amiga de générations anciennes, genre 1.3) une ligne de lancement d'un antivirus (comme *Virus checker*, voir la disquette 13 de Dream ou encore *VirusX*).

Le Quatrième commandement est celui de la gestion de l'arborescence. Certains répertoires sont indispensables au bon fonctionnement du disque dur et de votre Amiga (référez-vous aussi au schéma ci-contre) ; ce sont ceux du système AmigaDos. En voici la liste des plus importants d'entre eux : le répertoire *C* où sont stockés les commandes AmigaDos (voir pour cela les articles sur le Dos dans la rubrique "débutant"), *Libs* (pour les programmes partagés encore appelés "Libraries"), *L* (pour les fichiers spéciaux d'entrées-sorties), *Devs*, servant à la gestion des périphériques au sens large, comme les moniteurs, les imprimantes, les claviers, les cartes vidéo, les prises série et parallèle... ce répertoire *Devs* possède différents sous-répertoires comme *DosDrivers* (pour Pc0: et Pc1:), valable

à partir du 2.0), Keymaps (pour les différents claviers nationaux comme le f), Printers (où se trouve les pilotes d'imprimantes), etc. Le répertoire Fonts pour les différentes polices de caractères dont se sert le système, Prefs (ou préférences en système 1.3),



PowerCache et MagicWorkbench, deux utilitaires du DP pour doper votre Amiga.

les répertoires System et Utilities pour les "utilitaires", S (où sont mis les fichiers servant au démarrage de la machine) et WBStartup (pour les programmes que vous voulez faire démarrer avec la machine... c'est une alternative au fichier S:User-Startup, mais seulement valable pour les systèmes 2.0 et plus).

Le cinquième commandement est un corollaire du précédent : il est conseillé de ne pas mélanger les fichiers systèmes avec ceux venant d'autres logiciels ; pour bien le comprendre, venons-en au sixième commandement car celui-ci découle du cinquième (et moi j'habite au quatrième) : le fait d'avoir deux partitions sur son disque dur en permet une meilleure gestion. Vous pouvez ainsi bien séparer la partition où se trouve tout le système AmigaDos (partition appelée Workbench) de celle où vous mettez tous les autres logiciels (partition la plus souvent nommée Work). On peut même aller plus loin dans ce raisonnement (et je vous conseille de le faire) en copiant sur la deuxième partition les répertoires C, Libs et Fonts dans la partition Work (travail) et d'ajouter dans la s:user-startup (ou s:startupll) les lignes suivantes :

```
Assign C: Work:CAssign Libs:
WorkLibAssign Fonts: Work:Fonts
```

Vous aurez ainsi un système totalement standard sur la partition Workbench (donc avec une possibilité de mise à jour des plus simples) et une partition Work possédant des "librairies" de toute provenance, des

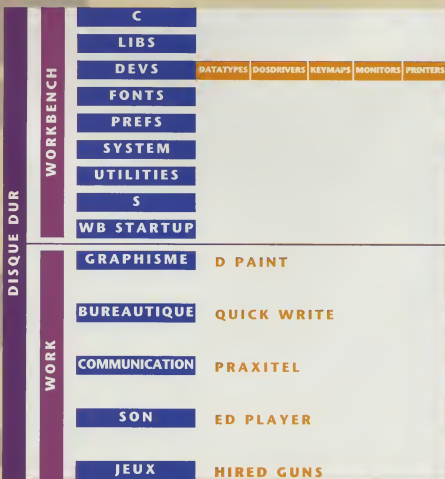
commandes C déliantes et des fontes des plus loufoques.

Le septième commandement découle aussi du cinquième (l'inondation nous guette) : en créant pour chaque logiciel un répertoire, votre disque dur ne ressemblera pas à un immense capharnaüm, où il serait pratiquement impossible de retrouver facilement un fichier. Mon conseil : créez dans la partition Work, cinq répertoires nommés Graphismes, Bureautique, Communication, Son et Jeux (devinez vous-même quels genres de logiciels il faut mettre dans ces répertoires). Bien sûr, il peut y avoir des sous-répertoires comme celui des tableurs dans le répertoire Bureautique (voir le schéma).

Le huitième commandement est simple à comprendre dès que l'on a saisi qu'un disque dur n'est pas le buffet de Rimbaud qui "tout plein, est un fouilli de vieilles vieilleries". Eh non, si vous possédez des logiciels ou des

fichiers importants mais dont vous ne vous servez pratiquement jamais, mettez-les sur disquettes (ou Sysquest) et supprimez-les de votre disque. A la rigueur, si ce dernier a une capacité importante (genre 1 Go), créez un répertoire "Vieilleries". Le neuvième commandement est à suivre impérativement pour préserver la vie de votre disque dur (et de vos fichiers par la même occasion). L'arrêt de l'ordinateur alors que celui-ci était en train d'écrire sur le disque dur désorganise totalement le gestionnaire de fichiers. A la prochaine mise en route, vous risquez d'avoir un message du type "not a Dos disk" ("disque non Dos") et donc d'avoir à le reformater (c'est à ce moment que l'on est content d'avoir un backup récent !). Donc, attendez quelques secondes après toute opération de lecture-écriture avant d'éteindre votre Amiga. Je laisse le dernier des commandements à l'appréciation des lecteurs. ■

## L'ORGANISATION D'UN DISQUE DUR





# Histoire d'O's (le retour de la suite)

BIOMAN

*Une fois n'est pas coutume, nous allons encore vous raconter des histoires d'O's, mais est-ce bien raisonnable ? Parmi les nombreuses bonnes résolutions pour cette nouvelle année : en finir avec ce sujet dans le prochain numéro.*

**G**et et GetEnv : voir le descriptif de la commande Set et SetEnv.IconX : cette commande permet d'utiliser le système d'icône avec un fichier de commandes AmigaDos ; par exemple, grâce à IconX, vous pourriez lancer la startup-sequence en double-cliquant sur une icône (attention, ce n'est qu'un exemple... car le fichier Startup-sequence ne doit être exécuté qu'une seule fois, au démarrage de l'Amiga). Avant d'aller plus loin dans la description de la commande IconX, nous allons faire un petit tour instructif

réservée aux disques durs et disquettes, l'icône Outils est faite pour les commandes ou les programmes, l'icône Projet correspond aux fichiers créés ou utilisés par une commande ou un programme (par exemple les fichiers créés par un logiciel de traitement de texte), l'icône Tiroir est

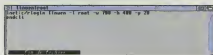


Figure 3 : exemple de fichier de commandes.

l'icône réservée aux répertoires et sous-répertoires et enfin l'icône Pouvelle est strictement utilisée pour le répertoire Trashcan. Il très facile d'avoir le maximum d'informations sur une icône : il suffit de cliquer dessus et d'utiliser la fonction Information du menu déroulant Icônes (voir

figure 1).

## Comment sont gérées les icônes ?

Pour chaque icône correspond un fichier ayant comme suffixe un ".info". Ainsi, s'il existe une icône s'appelant DPaint sur votre disque dur, alors votre disque dur possède deux fichiers nommés "DPaint" et "DPaint.info"... ce dernier étant le fichier où sont stockées les informations relatives à l'icône "DPaint" (comme son graphisme, sa place dans le Workbench et son type).

Essayons d'aborder maintenant les problèmes rencontrés le plus souvent en utilisant les icônes et comment essayer de les résoudre. En effet, parfois, une icône refuse de fonctionner en double-cliquant dessus, cela peut correspondre à plusieurs problèmes. Si ce problème est généré à partir d'une

icône de type Tiroir c'est la plupart du temps parce que le répertoire que cette icône était censé ouvrir n'existe plus ! Le moyen de le vérifier est tout simplement d'utiliser la commande Dir (voir Dream n°13) ou List. Si c'est effectivement le cas (donc "quelqu'un" a effacé le répertoire en question avec la commande Dos delete...) la seule solution est de supprimer ce déchet que représente maintenant cette icône, soit en supprimant son ".info" avec la commande Delete, soit en utilisant dans le menu déroulant Icônes (Icônes) la fonction Effacer (Delete). Un des problèmes les plus souvent rencontrés est celui occasionné par une icône de type projet : le

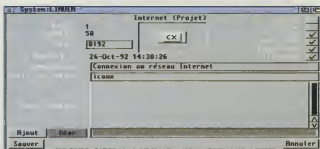


Figure 2 : IconX.

dans l'univers des icônes.

## Des icônes, pourquoi ?

Mais à quoi servent les icônes en micro-informatique ? Réponse : elles permettent d'utiliser l'ordinateur grâce à la souris, en s'affranchissant de la lourdeur des commandes Dos. Les icônes sont classées en cinq types : Disque (ou Volume), Outils (Tools), Projet (Project), Tiroir (Drawer), Pouvelle (Trashcan). Il n'est pas possible par exemple d'utiliser une icône Outils pour l'icône d'une disquette. Chaque icône est donc spécifique à un type donné. L'icône Disque est



Figure 1 : ce qu'il



Workbench est incapable de trouver l'outil (ou le programme) spécifié dans l'icône. Pour résoudre ce problème, il faut vérifier grâce au menu déroulant Icônes/information le chemin d'accès. Pour être plus clair, voici un exemple concret : mettons que vous vouliez mettre sur votre disque dur le logiciel "Toto" venant d'une disquette de couverture de Dream. Pour cela, vous copiez tout le répertoire Toto sur votre disque dur. Pas de problème ? Eh bien si : vous avez

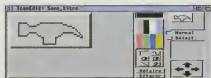


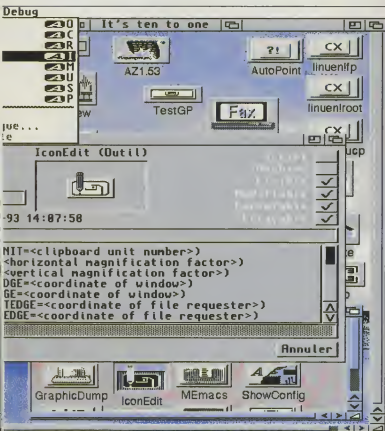
Figure 4 : l'utilitaire IconEdit.

beau double-cliquer sur Toto, celui-ci ne se charge pas (vous avez à la place un flash d'écran). Que faire ? Il suffit de modifier le chemin d'accès dans l'outil par défaut (vous aviez par exemple la ligne "df0:toto/tutu", or maintenant il faudrait mettre : "work:toto/tutu").

Après cette longue digression sur les icônes, revenons maintenant à l'instruction qui nous intéresse, c'est-à-

dire IconX. Comme nous l'avons dit précédemment, cette instruction permet d'utiliser les icônes avec des fichiers de commandes. Par exemple, vous avez souvent recours au réseau Internet mais vous ne voulez tout de même pas le lancer à chaque mise en route de votre machine (si vous souhaitez le faire, alors il suffit de rajouter les commandes de branchement sur le réseau directement dans la User-startup). La meilleure solution est de créer une icône de type Projet avec l'utilitaire IconEdit du Workbench (voir figure 4) avec comme "outil par défaut" la commande IconX (voir figure 2). Ensuite, sous Shell, vous créez un petit fichier de commandes possédant le même nom que l'icône (voir figure 3). Prenons l'exemple du branchement Internet. Première étape : la création du fichier de commandes Internet sous ED : Inet:c/Rlogin linuen -l root -w 700 -h 400 -y 20 (plutôt pénible à taper chaque fois, non ? A propos, ne cherchez pas la commande Inet:c/Rlogin... elle est spécifique au réseau de type Ethernet... ça fera aussi l'objet d'un article dans Dream... mais pas dans la rubrique débu-

tant !). Deuxième étape : création de l'icône Internet de type projet avec comme outil par défaut IconX. Et voilà ! Vous pouvez à tout moment utiliser ce programme Inet:c/Rlogin etc. en un simple double-clic de souris. If : cette commande démontre la puissance de l'AmigaDos. Elle ne peut être utilisée que dans un fichier de commandes. Nous la verrons la prochaine fois. Bye.



faut faire pour tout connaître sur une icône.

**3615 ELECTRE**  
Toutes les  
références  
des jeux sur  
CD-ROM, CD-I,  
MEGA CD, 3DO,  
AMIGA CD32,  
NEO GEO CD,  
32 X, Saturn,  
PS-X, PC-FX...

Combats aériens, espionnage, dinosaures, sorcières, monstres de l'espace : le nouveau service Minitel ELECTRE Multimédia recense les jeux sur support CD, par thème, titre, auteur, éditeur. Il propose également leurs prix, le résumé de leur contenu et la liste de leurs points de vente.

TAPEZ

**3615  
ELECTRE**

La Médiathèque  
Électronique

**L**a rubrique Programmation, le retour, c'est dans Dream et nulle part ailleurs. Vous en vouliez ? Et bien, ne cherchez plus. Nos deux compères de service reviennent, après un numéro d'absence, et ils sont encore plus programmeurs. Comme quoi, se faire désirer, ça a toujours du bon.

# Le Pacemaker

PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

Tiens, maintenant que pour l'Amiga c'est reparti, nous allons aider nos amis Macistes à faire une routine permettant de suppléer au mauvais logiciel de conversion Pc-Mac présent sur les Macintosh. Ce n'est pas tout à fait désintéressé...

Tous ceux qui ont voulu faire des transferts d'images, de sons ou de textes pour leurs démonstrations ou leurs fichiers Postscript entre un Mac et un Amiga ont naturellement voulu utiliser la capacité des deux machines à reconnaître le format Pc. En théorie, il suffirait de réaliser notre travail sur Amiga, de le sauver sur une disquette Pc (A600, A1200 ou A4000) puis, au niveau du Macintosh, de charger cette disquette Pc pour la reconverter au format Mac. Mais le Mac ne sait pas bien reconnaître les lettres accentuées car il utilise une table de correspondance différente. Voici comment rendre service à votre flasheur ou à votre démomaker. Bon d'accord, il lui faudra utiliser un Amiga et c'est donc deux services pour le prix d'un que vous allez lui rendre...

## Le principe

Le principe du codage est assez simple et peut facilement être adapté à n'importe quelle autre plate-forme

de développement (mini et moyen système informatique). Il vous suffit d'imprimer les codes Ascii de 0 à 255 puis de regarder le résultat produit par les deux ordinateurs pour réaliser ensuite votre propre table de concordance.

## Et le Mac craque

On commence par créer deux tableaux de 256 entrées chacun grâce à l'instruction "Dim". Un premier passage remplit les deux tableaux sans aucune conversion, de l'entrée 1 à 255. Puis, dans un deuxième passage de 128 à 255, on lit notre table de concordance Mac. Pour cela, la commande "Restore Mac" nous dit d'aller commencer la lecture des données à l'endroit nommé "Mac:" dans notre programme puis "Read" lira chaque valeur les unes après les autres. Les préparatifs sont terminés. On va maintenant regarder si l'utilisateur a lancé le programme "Pécé2Mac" depuis le Shell et s'il a alors indiqué un nom de fichier. Sous Shell, la syntaxe est tout simplement "Pécé2Mac 'requestfile'" (sans les guillemets et avec l'apostrophe inversée, disponible au-dessous de la touche Esc). Le chemin complet du fichier sélectionné sera ainsi envoyé automatiquement à notre propre commande "Pécé2Mac".



## Les artéfacts du Pécémaker

La commande "ReadArgStr()" permet de saisir le nom du fichier des paramètres écrits avec notre commande "Pécémaker", et si ce nom est correct, la conversion se fera alors dans la foulée. Sinon, soit il n'y a pas de fichier sélectionné et on fait apparaître notre propre sélecteur avec la commande "AsFileRequest" comme si on avait lancé le programme depuis l'icône du Workbench, soit le nom de fichier est incorrect et on ne fait plus rien. Pour

rale, il est toujours préférable d'utiliser les commandes C ou assembleur pour obtenir la plus grande compacité et la plus grande rapidité avec le *Blitz*. Ainsi, il vaudra mieux utiliser ici les fonctions "GetC", "PutC", "Open" et "Close" plutôt que "Inkey", "ReadFile" et "WriteFile". De la même façon, les fonctions Basic du *Blitz* dédiées aux fenêtres prendront plus de place en mémoire que les fonctions système du *Blitz* décrites sur la disquette du n°12.

l'essentiel : le titre `titlegadget$`, le texte de dialogue `bodygadget$` et les boutons `bodygadget$`.

Et enfin, il ne faudra pas oublier d'indiquer le nom et la version de notre petit programme en respectant le format standard de façon à pouvoir être lu avec la commande "Version". "Version" est présente dans le tiroir "C" du Workbench.

```
; VER: Nom version (jj.mm.aa)
commentaire
```

Autrement dit :

```
Dc.b "VER: Noël (25.12.94)
Ludologiste ",0
```

Even

La date devra être écrite sous la forme `jj.mm.aa` plutôt qu'en un autre format si on veut qu'elle soit automatiquement transformée au propre format choisi par l'utilisateur, quand il utilisera la commande "Version". A l'année prochaine ! ■

### Plan simplifié du codage

```
WBStartup
Dim
For code ... Next code
Restore mac
For code
    Read
Next code
GetArgStr_
If ReadFile 0
    FileInput 0
    If WriteFile 1
        FileOutput 1
        While (NOT Eof(0))
            code$=Inkey$
            Print code$

            Wend
            CloseFile 1
        EndIf
        CloseFile 0
    EndIf
EndIf
End
```

une meilleure convivialité il faudrait alors indiquer l'erreur traditionnelle et proposer un nouveau "ressourçage" des valeurs entières, mais là j'ai préféré mettre le voile. Nous allons maintenant travailler sur des fichiers. Un fichier est un objet de stockage. Sa grande particularité est de pouvoir soit être lu, soit être sauvegardé et ça on s'en douterait ! Plus compliqué, cela signifie aussi que l'on peut rediriger l'entrée des commandes depuis le fichier lu plutôt que depuis le clavier grâce à "FileInput" et de la même façon les sorties pourront se faire vers un fichier plutôt que vers l'écran grâce à "FileOutput". Et c'est la fonction "EOF" qui nous indiquera à quel moment la fin du fichier lu sera atteinte. Une fois complé, vous verrez que le programme obtenu est gigantesque. Cela est tout à fait normal car nous avons préféré cette fois-ci utiliser des commandes Basic plutôt que fonctions du système. De façon géné-

Pour finaliser (notre programme, ne nous leurrions pas !) la routine "Requester" nécessitera de rajouter un nouveau fichier de description de structures au *Blitz*. Pour cela, il suffit de sélectionner le menu "Option" puis de cliquer dans "Resident" et y écrire "Blitzlibs:AmigaLibs.res". Grâce à ça, on ne s'embêtera plus pour créer nos traditionnelles boîtes de dialogue. On utilisera religieusement la fonction "EasyRequestArgs" rasée de tout son superflu et on ne s'occupera que de

```
.Requester
titlegadget$=TITLE_Systeme$
bodygadget$=MSG_Sens_De_Conversion$
okgadget$=MSG_PC_Mac$
USEPATH easy
\es_StructSize=SizeOf.EasyStruct
\es_Title=titlegadget$
\es_TextFormat=bodygadget$
\es_GadgetFormat=okgadget$
bof=EasyRequestArgs_(*mywindow,easy,0,0)

Return
```



# If... then... else...

DAVID GAUSSINEL, CRÉATEUR D'ABANK

*"Avec des si, on mettrait Paris en bouteille". Autrement dit, et selon le Petit Larousse lui-même, avec des hypothèses, tout devient possible. Et en programmation, les hypothèses, ça regarde une seule instruction inviolable à travers les Basics de tout poil : IF. Vous allez voir que cette instruction est vraiment magique.*

Il est une instruction à plusieurs facettes, pour mieux subvenir à tous les besoins. Dans sa forme la plus simple, on pourrait écrire :

```
IF AGE<18 THEN Print 'INTERDIT
AUX MINEURS'
```

On peut déjà remarquer que IF a besoin d'une expression à évaluer. En l'occurrence, il s'agit de AGE<18 et si (IF) cette expression s'avère vraie alors (THEN) on affiche un petit message. Mais on peut corser un peu la chose en écrivant :

```
IF AGE<18 THEN Print 'INTERDIT
AUX MINEURS' ELSE Print 'VEI-
NARD!'
```

On a rajouté une instruction ELSE, qui est le contre-poids à THEN. Dans ce cas-là, IF va toujours tester l'expression : si (IF) elle est vraie alors (THEN) on fait une chose sinon (ELSE) on en fait une autre. Voilà donc les trois mots-clés réunis. Attention cependant, dans cette syntaxe, IF ne peut s'utiliser que sur une ligne, mais...

## If... else... endif

Vous aurez besoin dans certains cas d'avoir des structures de tests nettement plus compliquées qui ne pourront pas tenir sur une ligne. Dans ce cas-là, la solution réside dans la suppression du THEN !

Mais pas de n'importe quelle façon. A partir de l'exemple précédent, on pourrait écrire :

```
IF AGE<18 : Print 'INTERDIT
AUX MINEURS' : ELSE Print
'VEINARD!' : End IF
```

Voilà qui change bien des choses en apparence mais peu en réalité puisque le test est toujours le même.

Vous noterez l'absence de deux points entre ELSE et PRINT, qui en effet ne sont pas nécessaires. Par contre est nécessaire et même obligatoire le END IF final. C'est lui qui indique au IF précédent la fin du test. La bonne force de cette syntaxe est de pouvoir

imbriquer plusieurs tests. Essayons ceci :

```
IF AGE<18
  IF ORDINATEURS='AMIGA'
    Print 'Bon choix !'
  Else
    Print 'Pas de pot...'
  End IF
Else
  Print 'Veinard!'
End IF
```

Là, ça commence à se compliquer mais ça aurait pu être pire. L'imbriication est parfaite tant que vous n'oubliez pas le END IF correspondant à chaque IF, un peu comme quand vous ouvrez et fermez des parenthèses. Et surtout, veillez à n'utiliser aucun THEN dans ce genre de structures, c'est d'ailleurs pourquoi je vous conseillerais de n'utiliser exclusivement que cette syntaxe d'IF et d'oublier les THEN.

## If... else IF... endif

Et je vous propose une variante au ELSE (sinon) traditionnel en la personne de ELSE IF (sinon si).

Face au ELSE bête et sans pouvoir, la force d'ELSE IF est de permettre de faire un test encore une fois. Voyez par exemple :

```
IF DUR<20
  Print 'Pas à l'étroit !'
Else IF DUR<60
  Print 'Standard'
Else IF DUR<120
  Print 'Enfin à l'aise'
Else IF DUR<340
  Print 'Maousse kosto !'
Else
  Print 'Kowabunga !'
End IF
```

Aussi ELSE IF nous permet d'écrire des tests en optimisant au maximum son code, car sans lui nous aurions dû employer plusieurs IF et END IF. Le dernier ELSE peut ne pas comporter, comme vous le voyez dans cet exemple, de tests et ainsi tous les autres cas non prévus par les ELSE IF échouent au ELSE.

## L'expression

Maintenant que vous connaissez sur le bout des doigts les différentes structures IF, il va falloir voir quoi tester. Pour l'instant je n'ai utilisé que des expressions du genre AGE<18 ou

DUR<160, mais l'expression peut être elle aussi plus complexe.

Pour commencer, nous avons les signes traditionnels : <, > et =, que nous pouvons combiner d'ailleurs. Par exemple on peut faire IF A=<18. Pour poursuivre le test, on a à notre disposition AND et OR qui sont deux instructions logiques à employer entre autres dans les tests. Voyez un peu ce que je peux obtenir :

```
IF (NOMS='SADA' and AGE=6) or
(NOMS='Dan' and AGE=36) :
Print 'Usurpateur' : End IF
Vous disposez également de deux constantes fort pratiques qui sont TRUE et FALSE. TRUE vaudra toujours 1 alors que FALSE aura comme valeur 0. Vous pouvez donc pratiquer ce genre de tests :
```

```
IF DREAM=True and
COIN_AMOS=True :
BONHEUR_TOTAL=True : End IF
De la même façon, une instruction pourra vous être très utile dans l'écriture de vos tests. Il s'agit de Not() qui inverse son contenu. Pour faire basculer une variable de TRUE à FALSE par exemple, on pourrait écrire :
```

```
TOBE=Not(TOBE)
Et dans les tests on retrouvera aussi NOT sous la forme :
```

```
IF Not(AMIGA) : Print
'Malheureux' : End IFnot(AMIGA)
est équivalent à
Not(AMIGA)=True
ou encore à
AMIGA=False.
```

C'est fini pour les tests. On se retrouve le mois prochain.

## Procédure

La Dream procédure de ce mois va servir à enlever les espaces inutiles d'une chaîne alphanumérique. La procédure prend comme paramètre la chaîne alphanumérique en question et un paramètre numérique. Si celui-ci est positif, les espaces à droite seront enlevés, négatifs ce seront ceux de gauche et nuls, on comblera gauche et droite.

Procédure TRIM(AS,A)

```
IF A>0 Then While Right$(AS,1)=' '
: AS=Left$(AS,Len(AS)-1) : Wend
IF A<0 Then While Left$(AS,1)=' '
: AS=Mid$(AS,2) : Wend
End Proc[AS]
```

Vous pouvez vous aussi m'envoyer vos propres procédures, me faire part de vos critiques et questions : David Gaussinel, 18 rue Fénelon, 24200 Sarlat, France.



# PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU  
CD ROM POUR AMIGA



## ASSASSINS CD

Des centaines de jeux DP  
100% compatibles avec  
votre console CD32  
Fonctionne aussi sur  
Overdrive CD et Amiga CD

**199 Frs**

## GAMERS DELIGHT

40 jeux commerciaux  
d'action, stratégie, puzzles,  
Jump & Run, cartes pour  
votre console CD 32

**239 Frs**



## POWER GAMES

Plus de 500 jeux du domaine  
public pour votre CD 32.  
Fonctionne aussi sur  
Overdrive CD et Amiga CD.

**239 Frs**

## MEGAHITS 3 GAMES

La méga compilation de  
jeux pour votre Amiga.  
Plus de 1200 jeux archivés  
et non archivés.

**319 Frs**



## GIGANTIC GAMES

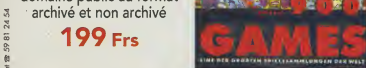
Plus de 1000 jeux DP sur ce  
CD. La plupart utilisables  
directement à partir du CD.

**199 Frs**

## BERLINER SPIELEKISTE

Pour votre Amiga, 900 jeux du  
domaine public au format  
archivé et non archivés

**199 Frs**



EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

CATALOGUE DE PLUS DE 80 TITRES SUR DEMANDE  
FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO + RECOMMANDÉ 20 FRs

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tél / Fax : 59 82 95 00

## TURTLE BAY DIRECT

L'Etang Simon .03320 Le Veurdre

Tel : 70 66 44 25 / Fax: 70 66 42 20

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 12 h et de 14 h à 19 h

### ACCESSOIRES

Romswitch a500/a500+/a2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Romswitch A600(Pour installer 2 Roms)	180 F
Romswitch A1200(Pour installer 3 Roms)	250 F
Video Backup Master	430 F

### BOITIER HD

HD A500/A500+ externe + EXT Memoire Simm en 0K 890 F

### CARTES D'EXTENSIONS POUR A1200

TBD 1200 0K+Emplacement copro+clk	490 F
TBD TURBO 68EC020-28 MHZ 0 Ko+emp copro+clk	890 F
TBD TOP1 :68030-28 MHZ 0K+2 emp copro+clk+option SCSI	1390 F
TBD TOP2 :68030-33 MHZ 0K+idem TOP1	1990 F
RAMS 32 Bits: 2 Mo 400 F / 4 Mo 900 F/8 Mo 1990 F	
Coprocesseur : 20 MHZ-390 F	25 MHZ-490 F
33 MHZ-690 F	50 MHZ-1350 F

### ACCESOIRES DIVERS

FLAMITEL CABLE MINITEL/AMIGA	180 F
CARTE SCSI A2000/A3000	790 F
CARTE A2620 ACCELERATRICE 2 MO	690 F
CARTE A2286 286-16	690 F
MSP 1230 9 AIGUILLES	590 F

**LECTEUR CD EXTERNE A600/1200 1690 F**

OFFRE EXCEPTIONNELLE LIMITEE

INTERFACE PCMCIA POUR HD SCSI 650 F

DIVERS LOGICIELS JEUX ET SOFT PROS

STOCK IMPORTANT DEMANDEZ LA LISTE

### COMMUNICATOR D'EUREKA

Photolite CD+	190 F
Communicator II LITE	499 F
Communicator II (LE TOP)	690 F
(Nous pouvons vous fournir le Nouveau CD pour remplacer l'ancienne version de Communicator)	
	110 F

### LECTEURS HD 1.76 AMIGA

Interne 1.76 Mo toutes Machines	790 F
Externe 1.76 Mo Idem	890 F
(Roms 2.04 Minimum)	

### CD pour la gamme CD 32 /CD OVERDRIVE/ CDTV

KARAOKE CD POUR CDTV	99 F
GAMES AND GOODIES (100 jeux)	99 F
GAMES AND GOODIES 2(100 jeux)	99 F
GAMES AND GOODIES 3(100 jeux)	99 F
LITIL DIVIL GREMLIN	220 F
STRIKER GREMLIN	120 F
TOP GEAR 2 GREMLIN	220 F
ZOOL GREMLIN	99 F
ZOOL 2 GREMLIN	120 F
ULTIMATE BODY BLOWS TEAM 17	190 F
LOTUS TRILOGY GREMLIN	220 F
SORASIL GREMLIN	220 F
Nexus Pro (textures et fontes pour SCALA)	450 F



### Au secours, on se noie !

Jolie Dreamette,  
Si si, c'est vrai. Mais où va t-on ? Je vous le demande ! Voilà bientôt un semestre que tout va mal et cela n'a pas l'air de vouloir se calmer. Bon, d'accord je m'explique. Je suis l'heureux possesseur d'une superbe machine : un Amiga 1200 sans disque dur, ni lecteur CD-Rom machin chose multi je ne sais pas trop quoi média. En effet, après m'être débarrassé de mon PC en janvier dernier (un DX250 dont la configuration totale avoisinait allègrement les 18 000 francs), j'ai découvert le monde fantastique de l'Amiga. Étant informaticien de métier et un accro des jeux vidéo, cet ordinateur comble à moindre frais cette bizarre sensation qui nous démange tous (...). Mordu comme je suis, j'ai en plus la chance de bénéficier de quelques moyens pécuniaires m'autorisant par là-même à vous acheter vous et vos concurrents chaque mois et ce depuis maintenant quelques temps. Alors voilà ma question. Comment vous ou toi (on se tutoie, non ?) cher Dream, pourras-tu expliquer autant de disparités dans vos infos ? Selon tes lignes et tes fabuleux serveurs, l'Amiga ne va pas si mal que ça. Ce que je ne comprends pas, c'est comment vous faites pour rele-

## La Dreamette vous répond

ver plus d'une centaine de previews sur ce support alors que des journaux généralistes ne listent qu'une triste dizaine de jeux à venir lors du dernier salon des jeux vidéo ayant eu lieu à Londres (...). Angel, Lyon

Mon ange

J'aurais pu dire "my angel", mais c'est un peu trop facile comme jeu de mots. Abandonner le PC pour l'Amiga, voilà une sage idée. Et j'espère que je ne te le fais pas regretter. Oui, je l'ai remarqué, nous avons été les seuls à dénombrer autant de previews pour l'Amiga au dernier ECTS. Mais je ne crois pas que l'adorable Wim Sical et ses lunettes magiques ait parcouru les couloirs du salon une poêle de champignons hallucinogènes dans l'estomac. N'oublie pas que Dream traite avant tout de l'Amiga et que nos journalistes sur les salons ne recherchent que ça. Ils savent donc se glisser sous les grands écrans PC ou les bornes de consoles pour mieux voir le petit Amiga caché au fond d'un stand. Tout le monde ne le fait pas. Et vue la discrétion des produits Amiga sur ce genre de salon, qui ne les cherche pas ne les trouve pas. Il faut prendre le temps d'explorer chaque stand et chaque communiqué de presse, il ne faut pas rechigner à aller voir les tout petits éditeurs, il faut systématiquement demander si un jeu PC sortira sur Amiga, il faut faire le pied de grue chez les grands éditeurs pour qu'ils acceptent de vous parler de leurs projets... voilà. Tout ce que l'on a annoncé était effectivement prévu. Dans 90% des cas, cela t'est encore... mais certains titres ont pris du

retard. Un seul exemple pour te prouver notre bonne foi : nous avons été les seuls à annoncer que Subaru 2050 allait arriver sur Amiga. Cette info n'était dans aucun communiqué et nous l'avons arrachée de la bouche du directeur marketing de Microprose... et bien Subaru est testé ce mois-ci dans Dream. Alors qu'est-ce qu'on dit ?

### En vrac

Chère Dreamette,  
Avant de commencer, je voudrais dire à quel point je trouve votre magazine superbe, depuis que je l'ai découvert, je ne peux plus m'en passer... Mais je ne vous écris pas pour dire ça. Voilà mes questions :

1. Je possède un A1200, un DD120 Mo et un Overdrive CD. Je voudrais savoir, pour créer un jeu, quel langage de programmation tu me conseilles entre l'Assembleur et le C (avant je programmais en Basic sur mon CPC mais je n'ai pas envie de recommencer avec ce langage).
2. Est-ce que Litalivil est compatible avec l'Overdrive CD ?
3. Le piratage... Il faut que tous les Amigaïstes fassent un effort, se forcent au moins à avoir 50% de leurs softs en originaux. On ne peut pas aussi tout avoir en originaux, on n'aurait pratiquement rien. Moi, je n'achète que les bons jeux, les autres je me les procure en version pirate. Cédric, Bouconville

Cher charmant Cédric (ceci est aussi un jeu de mots, mais seul Cédric peut le comprendre... désolé pour les autres).

1. Le langage de programmation roi dans le domaine du jeu c'est bien entendu

l'Assembleur. Mais on ne s'y met pas aussi facilement... Il faut beaucoup de patience et de volonté car les principes sont ardues si, auparavant, tu n'as fait que du Basic. D'ailleurs, pourquoi éliminer d'office ce langage ? L'Amos et le Blitz sont des langages (presque) aussi puissants que l'Assembleur. Pour t'en convaincre tu n'as qu'à jeter un coup d'œil à Tetris duel ou à Cybertech corporation qui sont deux jeux du domaine public (testés dans Dream n°13) programmés en Blitz basic. Savais-tu que Skidmarks est (presque entièrement) programmé en Blitz et que Genesis est (presque entièrement) programmé en Amos ? Bref, avec ces langages tu peux faire beaucoup !

2. Malheureusement Litalivil n'est pas compatible avec les versions actuelles de l'Overdrive CD. Mais nous savons qu'Archos travaille énormément à l'amélioration de la compatibilité de son lecteur avec la CD-32. Cela ne devrait peut-être pas tarder. Tu trouveras pour l'instant une liste des jeux CD-32 qui fonctionnent avec l'Overdrive dans les actualités CD.

3. Le piratage... nous avons déjà dit beaucoup de choses. Oui, il faut que tous les Amigaïstes fassent un effort. Non, il ne faut rien se procurer en version pirate. Cela fait trop de mal aux éditeurs. Saviez-vous qu'un bon score de vente sur le marché Amiga français est de 1 500 unités ? Comment voulez-vous qu'un éditeur qui vend dans la foulée 20 000 unités du même jeu sur PC continue à développer sur l'Amiga ? Si vous ne pouvez contenir votre besoin débordant de logiciels, jetez-vous sur le DP... il y a tant à

découvrir !

### Le bon choix

Chère Dreamette

Je possède un Amiga 500 depuis quatre ans et c'est grâce à lui que je suis plongé dans l'univers de la micro. Je compte m'acheter une CD-32 pour les fêtes de Noël. Je ne te poserais pas l'idiote question habituelle "est-ce que la CD-32 est mieux que la Megadrive ou la Super Nintendo ?". Je suis sûr qu'elle les dépasse aisément. Mes questions seront d'un tout autre genre car il me faut des raisons concrètes pour m'acheter une CD-32.

1. *Aladdin, Lion king et Jungle book*, les prochains hits de Virgin/Disney ont été annoncés seulement sur A1200. Virgin compte-t-il les adapter sur CD-32 ?

2. *Shaq fu*, le célèbre jeu édité par Electronic arts, va être adapté à la CD-32 par Ocean. Penses-tu que son

adaptation sera à la hauteur de la CD-32 (mode AGA, son qualité CD) ?

3. Toujours sur *Shaq fu*, la version Snes ne contenait que 8 personnages au lieu de 12 sur Megadrive à cause d'un problème de cartouche. La version CD-32 aura-t-elle 12 personnages ?

4. *Mortal kombat* était annoncé sur CD-32. Acclaim pense-t-il ne pas sortir ce jeu sur CD-32 ou préfère-t-il le remplacer par *Mortal kombat II* ?

Enfin, j'aimerais porter une réaction au courrier de Geoffroy dans Dream n°11 qui a craqué pour une Snes car comme tu l'as si bien souligné, son courrier est rempli de contradictions car la CD-32 ne coûte plus 2 490 francs mais 1 490 francs et les jeux moins de 250 francs. Il faut donc un plus gros budget pour la Snes.

Houari, Meyzieu

Dear Houari

Merci pour ta charmante lettre. Tu fais bien de ne pas me poser de question sur la CD-32... c'est avec elle que je passe mes nuits. Voici quelques éléments de réponse à tes questions.

1. *Aladdin, Lion king et Jungle book* ne sont pour l'instant pas prévus sur CD-32. Mais les versions 1200 existant déjà, il y a fort à parier qu'une fois la CD-32 relancée par le racheteur de Commodore, ces produits arrivent.

2. La version CD-32 de *Shaq fu* ne devrait malheureusement être rien d'autre qu'un portage. Il serait fort étonnant de voir une version AGA arriver.

3. Le support CD offrant un maximum de place de stockage, on peut penser que *Shaq fu* disposera des 12 personnages initiaux.

4. *Mortal kombat* a été abandonné sur CD-32 et *Mortal kombat II* n'est pas encore prévu sur la console. Mais la CD-32 possède d'excellents beat'ems up (Ultimate body blows et le très attendu *Shadow fighter*)... De quoi satisfaire plus d'un utilisateur épris de violence.

Impossible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle... Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux... au mois prochain !

Presse Press,

21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

## P e t i t e s a n n o n c e s

### Ventes

Vds disk dur de 80 Mo 990 francs + carte MTeC 28 Mhz + 4 Mo 32 bits : 3200 francs sous garantie. Téléphonez au (16) 55 05 20 13 et demander Morgan.

Vds A1200 + moniteur 10835 + joy + jeux orig. : Jurassic, Ishar, Civil... prix neuf : 6 200 F, vendu 3 500 F. Tél : 46 92 58 15. Saintes 17100.

Vds Amiga 1200 + DD 170 Mo plein + 100 disks : 3 500 F à débattre. Tél : 43 89 46 13.

Vends A500 1 Mo + lect externe + impr Star LC10 + 200 disks : 2 500 F. Tél : 43 52 00 45. Aubervilliers. Tous les jours 18 h.

Vds A2000B + 2nd lecteur : 1 000 F + moniteur couleur : 900 F + carte graphique HAM-E (26 2144 coul.). : 1 000 F. Tél : 99 62 45 41.

Vds DD80 Mo pour A600/A1200 : 990 F. Tél : 55 05 20 13. Après 18 h.

Vds disque dur 420 Mo 3"1/2, logiciels installés, formaté 25 Mo MS-Dos pour A1200 : 2 300 F. Tél : 32 39 66 25.

Vds ext mem 1 Mo RAM pour A600 parfait état avec horloge marque Power computing, dépt 77. Prix : 350 F. Tél : (16 1) 64 36 18 02.

Vds imprimante IBM Proprinter 3 très peu servi : 1 500 F. Tél : 64 27 54 12. Dep 77.

Vds jeux (Canon fodder, Sim city deluxe, The settlers...) 150 F pièce. Tél le soir au 78 53 22 43.

Vds A500 + ext 4 Mo + DD 105 Mo + 2 joys + 2 souris + jeu Striker ou éch A1200 DD 80 mini. Prix : 3 500 A déb. Tél : 64 07 35 75. (77).

Vds Amiga 1200 + écran Microvitec + DD 220 Mo + Blizzard A1220/4 68020, Horl, 4 Mo 32 bits + 68882 + Vidi 24 RT + disks, etc. Prix : 10 000 F. Tél : 09 16 64 03.

Vds A1200 + mon coul + DD 250 Mo + imp Canon BJ 10 SX (ss garantie) + utilitaires : dPaint IV + Word Worth + jeux : Settlers, le tout : 5 000 F. Tél : 30 58 13 82.

Vds pour Goal : Data-Disk équipés réactualisés 94/95 + 150 news : 20 F : DK + port. Eric Joris, 3 Méditerranée, Reims. Tél : (16) 26 82 95 92.

Vds CD-32 + 10 jeux + Full Motion Vidéo : 3 500 F à débattre. Tél : 40 84 92 70.

Vds A1200 DD 120 Mo moniteur 10835 + nbrx jeux + utils + Brilliance 1 et 2. Prix : 4 500 F. Tél : 30 38 57 02. Demander Thomas.

Vds synthé Yamaha PSS 530 tbe, peu servi. Prix d'achat : 1 990 F vendu 800 F. Schut Bruno, 1 route de Fontainebleau 77370 Nangis.

Vds Amiga 600 ( 2 Mo) +





# TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

## DISQUES DURS

### BOITIERS DISQUES DUR EXTERNES

SCSI tout Amiga 550 Frs  
IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 400 Frs

(HD externe + cables IDE2.5/3.5)  
sans aucunes soudures /manuel d'installation

#### INTERNE AMIGA 1200

210 Mo + Câble 1490 Frs  
345 Mo + Câble 1650 Frs  
420 Mo + Câble PROMO 1890 Frs  
540 Mo + Câble PROMO 2490 Frs

#### EXTERNE A 600 / A 1200

40 Mo SUPERDRIVE 790 Frs  
80 Mo SUPERDRIVE 990 Frs  
120 Mo SUPERDRIVE 1390 Frs  
210 Mo SUPERDRIVE 1750 Frs  
420 Mo SUPERDRIVE 2090 Frs  
540 Mo SUPERDRIVE 2690 Frs

#### DISQUES DURS SCSI

40 Mo 690 Frs  
105 Mo 990 Frs  
210 Mo 1590 Frs

#### SYQUEST

S44 - 44 Mo + 1 Cartouche 1290 Frs  
S88C - 88 Mo + 1 Cartouche N C  
Cartouche vierge 44 Mo NC

## EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge 200 Frs  
A500 - 512 Ko avec horloge 250 Frs

### A500 2 Mo Internet+CLK 890Frs

A500 Plus - 1 Mo 300 Frs  
A600 - 1 Mo sans horloge 380 Frs

#### BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits 70 Frs  
1 Mo en 8 bits 285 Frs

2 Mo en 32 bits 400 Frs

4 Mo en 32 bits 910 Frs

8 Mo en 32 bits 1990 Frs

16 Mo en 32 bits 3100 Frs

## LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko 400 Frs

Interne Amiga 500 880 ko 350 Frs

Interne Amiga 2000 880 ko 350 Frs

Interne Amiga 600/1200 880 ko 350 Frs

Lecteurs HD sur autres Page du Magazine

## ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot 40 Frs

Scanner 64 tons de gris 690 Frs

Scanner couleur 4096 1590 Frs

Horloge Amiga 1200 1990 Frs

Alimentation Amiga 320 Frs

Souris Amiga ou cdvtv 80 Frs

X Copy Pro 199 Frs

Solo 199 Frs

Frais de ports :

Contactez nous pour le port

## INCROYABLE !

PORT GRATUIT  
AMIGA CD 32  
1190 FRs  
AVEC 3 JEUX  
Oscar, Chaos Engine, Diggers  
aucune garantie sur la manette

NOUVEAU  
AMIGA CD 32 S-PORT  
L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert.  
AMIGA S-PORT : 450 FRS  
Connectez un CD Rom multimédia double vitesse sur votre Amiga , connectez une CD 32 grâce à l'interface Amiga CD32 S-PORT !  
S-PORT + CD 32 + 3 JEUX 1590 FRS

EXCLUSIF  
PROMO  
Pour Connecter votre CD32 a un moniteur 1083, 1084, 1085s  
voila la solution:  
CD32 - LINK 90  
SYNTHETISEUR KAWAI FUNLAB  
INTERFACE MIDI + LOGICIEL  
DR TS + CABLES .....  
MIDIPACK (stock limité) 890 Frs

## LOGICIELS

### CDTV / CD 32 / A570

Nombreux titres CDTV et CD 32

A 79 et 99 frs

nous consulter

#### Logiciels

Starter Pack ( 4 logiciels ) 99 Frs

Kindword - Fusion Part - Kick Off - F18

My first Amiga ( 4 logiciels ) 50 Frs

Superword - Rhyzel - Championship golf - Shogun

Maxiplan plus ( tableur ) 90 Frs

#### AMIGA CD 32

Oscar + Diggers 99 Frs

Chaos Engine 99 Frs

W Commander + Dangerous street N C

#### AMIGA 1200 / 4000

Amigavision Professional 490 Frs

### CD 32 +Communicator II LITE

1790 FRs

### CD 32 +Communicator II

2000 FRs

### CD 32 + Photolite +

1400 FRs

### Stocks De Machines Neuves

A1200 +Mega Pack 2690 F

A1200 +Pack Jeux 2450 F

A1200 + HDPROM NC

A600 + Pack Jeux 950 F

Moniteur Microvitech

1435 2790 F

## DEPARTEMENT OCCASIONS

Matériel en parfait état de marche, révisé par nos soins, ce matériel peut présenter quelques défauts d'aspect ( rayures, taches ect... ) Quantité limitée, livré complet avec doc et notice .

Matériels Neuf dispo contactez nous au 70 66 44 25

Carte Amiga 500 nu 250 F  
Carte Amiga 500 plus nu 400 F  
Clavier A500/A600/A1200 130 F  
Amiga CDTV 900 F  
Moniteur couleur 1083 S (Neuf) 900F  
Moniteur Couleur 1085 S (Neuf) 990 F  
A 570 Lecteur CD A500/500+ 1090F  
Clavier CDTV Noir 250 F  
Clavier A4000 Azerty 350 F  
HD 2.5 toutes capacités N.C  
Manuel AREXX 50 F  
Scanner sharp couleur a plat 3500 F  
Caddy CDTV / PC 20 F  
Pack Alter Audio prise midi + Soft 90 F  
Home Vidéo Kit Genlock +soft 350 F  
Pack dynamique complet 350 F

Voice Master Digitalisateur 120 F  
Carte PC A2286 SX ( A2000/3000 ) 550F  
Carte SCSI A2091 ( A2000 ) 850 F  
Cable DB9 / DB9 Male 50 F  
Télécommande CDTV 200 F  
Workbench 3.0 + Manuels 150 F  
Workbench 2.05 + Manuels 3.0 100 F  
Cable Peritel Amiga 30 F  
Roms 1.3,2.04,2.05 (suivant arrivage)  
DEPARTEMENT PC ET PORTABLES:  
Moniteurs, cartes meres, carte video, claviers,  
lecteurs, memoires, boitiers, portables, un grand  
choix vous attendez contactez nous.....

Ce MOIS 2 Pages de PUBS REGARDEZ NOS PROMOS SUR L'AUTRE PAGES PLEIN DE NOUVEAUX PRODUITS POUR A1200/A600/A500/A2000/A3000 REJOIGNEZ NOUS SUR LAUTRE PAGE SI VOTRE PRODUIT NE FIGURE PAS SUR CETTE PAGE LA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Tout nos prix sont TTC . Paiement En CB CHEQUE CRBT POSTE ET SERNAM Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .

Vous recherchez un article spécifique qui ne se trouve pas dans cette publicité ? contactez nous, nous essaierons de vous satisfaire




**DREAM**

C.W. Dream  
 100% C.W. Dream  
**DREAM**  
 Camera  
 finder

Les  
 superstandards,  
 Aladdin, Sim city 2000,  
 Sensible world...  
 Découvrez  
 L'Amiga à la table

Les  
 logiciels  
 professionnels :  
 Photoshop, PageMaker,  
 Illustrator...  
 Découvrez  
 l'Amiga



Concrètement, parler avec votre Amiga

**N°1** - ref P01  
Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia...  
Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar...  
Disquette  
Dss, logiciel musical commercial complet - Tetris pro, tetrts de qualité commerciale - Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream - démo du mois.

**N° 3** - ref P03  
Jeux : Second samurai,  
Jurassic park...  
Jeux CD : Microcosm,  
Sensible soccer...  
**Disquette**  
Cinemorph, logiciel commercial de morphing - Space  
invasion, space invaders -  
Xmas lemmings.

**N° 4** - ref P05  
Jeux : Mister Nutz, Simon, Bubba... - Jeux CD : Labyrinth, Wing commander...  
Disquette  
Quickwrite, traitement de textes commercial - Virus checker, anti-virus - Klondike, jeu de réussite + 1 démo.

**N° 5** - ref P05  
Jeux : Brian, Skidmarks,  
Nord & sud...  
Jeux CD : Defender of the  
crown, Dennis...  
Disquette  
Skidmarks, une course de  
voitures - Abackup, logiciel  
de sauvegarde de disque dur  
- Cocktail, 70 fiches cocktail

- Programmes en Amos.

**N° 6** - ref P06  
Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...  
Jeux CD : Bubba, Disposable hero...  
**Disquette**  
Personal paint, logiciel commercial de dessin - Nibble, jeu d'action - Bioz II, calcul de biorythmes - Programmes en Blitz basic.

**N° 7** - ref P07  
Jeux : Beneath a steel sky,  
K240...  
Jeux CD : Chaos engine,  
Lotus, Fury...  
Disquette  
Canon studio, logiciel  
d'impression - Dotz et dés,  
jeux de réflexion - Hemroids,  
classique d'arcade - Calendar,  
calendrier perpétuel.

**N° 8 - ref P08**  
Jeux : J. Pond III, Heimdall II,  
Benefactor...  
Jeux CD : Gunship 2000,  
sexual fantasies...  
**Disquette**  
Personal font, logiciel com-  
mercial de fontes - Proker,

un poker comme au casino - Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade.

**N°9** - ref P09  
jeux : King's quest VI,  
Banshee, Impossible mission,  
Ishar III  
Jeux CD : Photolite, Video  
creator, Ultimate body  
blows, Bridge...  
Disquette  
Abank, questionnaire de  
comptes -  
Deluxe galaga, mega-  
shoot'em up - Ed Player,  
Tetrix.

**n°10** - ref P10  
Jeux : Kid chaos, Universe,  
D-Day...  
Jeux CD : Banshee, Zool II,  
Brian the lion, Legacy...  
**Disquette**  
Jeux : Qbic, Dr Marion -  
Utilitaires : ABC Dir - Super  
duper (copieur), Imploder  
(compacteur) - Démon :  
Chunky maze, Assembly.

**N° 11** - ref P11  
Jeux : Robinson's requiem,  
Detroit, Traps'n'treasures.  
Jeux CD : Simon the sorcer-

**Disquette**  
Painter 3D, logiciel commercial complet d'images de synthèse -Theme park, la démo jouable.

**N° 12** - ref P12  
jeux : Theme park,  
Ruff'n'tumble, Star trek...  
Jeux CD : Lilil divil, Top  
gear, Kid chaos, Universe...  
Disquette  
Desktop Magic, un super  
économiseur d'écran -  
Transplant, un étonnant  
shoot'em up galactique -  
Dragon tiles, un jeu de  
réflexion - Hirmu, une démo  
primée à l'Assembly 94.

**N° 13** - ref P13  
Jeux : Super stardust,  
Aladdin, Sim city 2000...  
Jeux CD : Cannon fodder,  
Arcade pool, Quik, Fields of  
glory...  
Disquette  
Héros, un grand jeu d'aven-  
ture exclusif en français -  
Virus checker, le must des  
antivirus - Wipe out - Sys  
info - BBase 3 - 1 démo.

# B O N D E C O M M A N D E

Coupon à renvoyer à Posse Press/Bootik,  
21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003  
Paris. Paiement par chèque ou par  
mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....

Code postal : .....  
Ville : .....

Tarifs pour la France métropolitaine uniquement, autres pays nous contacter.

Articles choisis	Références	Prix
Port (cumulatif) + 16 francs pour une ou plusieurs références P.. + 60 francs pour une ou plusieurs références C.. Gratuit pour les références A..		
	Total	

## Overdrive CD - ref AOV

2 490 F

### Overdrive CD + Microcosm + CDPD II + un abonnement d'un an à Dream !

Comment accéder à toute la collection des CD au format ISO (Mac et Pc), pouvoir jouer des CD audio, pouvoir lire des CD photo, pouvoir utiliser les CD karaoké, avoir accès à la bibliothèque sans cesse croissante des logiciels Amiga sur CD et enfin pouvoir faire tourner la majeure partie des jeux CD-32 sur un 1200 ? Une seule réponse ! L'Overdrive CD. Il vous sera livré avec Microcosm, le grand jeu galactique de Psygnosis, le CDPD II, collection géante de logiciels du domaine public et, en prime, un abonnement d'un an à Dream ! Vous pourrez maintenant profiter du cahier CD Dream se trouvant à la fin du magazine !

Overdrive CD 1990 F + CDPD2 225 F + Microcosm 300 F + 11 numéros de Dream 385 F + Frais de port 100 F + Total 3000 F  
Réduit à 2 490 F pour les lecteurs de Dream !



80 F

#### Reliure Dream - ref PRE

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protégera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.



149 F

#### Deluxe midi - ref CMI

Solution idéale pour les musiciens, Deluxe midi permet par exemple de relier votre Amiga à un synthétiseur. Compact et d'un design soigné, il dispose de trois prises in, out et thru.



40 F

#### Bible du jeu - ref PHS

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux de l'année 94, 101 trucs et astuces et un méga-dossier sur les jeux de foot. Incontournable.



60 F

#### T-shirt Dream - ref PSH

Bombar le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt 100% coton à l'effigie du magazine. Disponible en taille L et XL.



40 F

#### Tapis souris Dream - ref PTA

Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.



149 F

#### Fun color - ref CFN

Ingénieux module 16 millions de couleurs, le Fun color permet d'afficher les images IFF 24 bits et HAM8 (généralement réalisées sous AGA) sur un Amiga ECS classique. Idéal pour les collectionneurs d'images.



390 F

#### Home music kit - ref CMU

Les plus grands tubes à portée de souris grâce à ce superbe logiciel de création musicale. Il saura satisfaire les initiés comme tous ceux qui souhaitent se lancer dans la musique assistée par ordinateur. Documentation française.

# Pour bien démarrer l'année, 11 numéros + 11 disquettes **280 francs**

(3 numéros gratuits, vos petites annonces gratuites)



**1995**  
LES BONNES RÉOLUTIONS

J'ARRÊTE :  
PASCAL SEVRAN, LA  
MAYO AVEC LES FRÎTES,  
LE BUS MAIS...

...JE M'ABONNE À...  
**DREAM**

**DREAM**  
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, Je souhaite m'abonner à Dream.

Pour être abonné dès le numéro 15, renvoyez ce coupon avant le 14 janvier.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....  
.....code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 280 francs à l'ordre de Posse Press par :

☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 janvier à Posse Press/Abonnements,  
21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

\* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajuster 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

**14**



**CD**

Janvier 1995 - n°14

# **DREAM**

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

## **Rise of the robots**

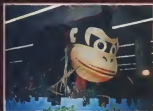
**Marvin Marvellous  
Roadkill...**



### Box-office

UN TABAC SUR CONSOL

*Fifa soccer 95* a dépassé de 80% en une semaine (20 000 exemplaires par jour, les deux premiers jours de sa sortie) les ventes de *Donkey kong country*, qui pour l'instant trônait en première place des charts anglais sur *Super Nintendo*.



Donkey kong.

Espérons que l'adaptation prochaine de ce super jeu de foot sur Amiga remportera le même succès que la version console. De son côté, *Rise of the robots* trône en première place du marché CD, suivi par l'inattendu *Rise on* sur CD-32 (devant *MegaRace*) !

### Le plein de CD

INTERFACE

Vous trouviez votre lecteur CD un peu isolé tout seul dans son coin ? Et bien qu'à cela ne tienne, Nakamichi, par le biais d'Almathera, vous propose une interface surprenante pour éviter de jouer au grille-pain avec votre lecteur. Il s'agit d'un chargeur de 7 CD, capable de passer de l'un à l'autre en quelques secondes et facilitant grandement la vie de l'utilisateur. L'interface requiert une carte SCSI et permet un débit de 300 Kbytes en double vitesse et même d'atteindre les 3 Mo par seconde en mode de lecture rapide ! Distribué par Phoenix DP, ce boîtier est l'un des gros produits de Noël.

### Mac-onsole du futur

FUSION

Dans la grande course pour la console du futur, un nouveau meneur, pour le moins étrange, entre en compétition avec les géants japonais. Apple devrait en effet développer des consoles de jeu CD en association avec le géant Bandai pour l'été prochain au Japon, alors que la distribution européenne est encore en discussion. Le cœur de la machine serait un Power PC à 66 Mhz (on ne lésine pas chez Apple !).

### Ça va mal pour la concurrence !

C'EST LA CRISE

Nintendo a subi une baisse de 16 % de son chiffre d'affaires sur les six derniers mois, tandis que Sega, sur la même période, s'estime en véritable période de crise, avec une perte de 43 %. Espérons qu'avec le lancement de l'Ultra-64 et de la *Virtual boy* (printemps au Japon), Nintendo ne joue pas sa dernière carte dans une difficile partie de poker pour la console de demain.

### Plein les oreilles !

CODEMASTERS FAIT DU TRASH

*Psycho nation* est la bande musicale du jeu *Psycho pinball* (bientôt sur CD-32). La grande originalité de ce CD est de compiler des titres de groupes rock (plutôt violents !) à écouter en priorité, le fulgurant *Speed* du groupe *Annihilator*.



### Cinéma, cinéma

QUAND LE CINÉMA EN VIENDRA À L'AMICA

Une compagnie de film anglaise se lance dans la production de jeux vidéo. Leur premier titre, *Shore*, s'annonce comme le premier film interactif de la planète. Selon eux, "Il sera le départ d'une révolution dans l'industrie des jeux sur ordinateur". Prévu, bien évidemment sur CD-32, *Shore* risque de nous en mettre plein les mirettes, et ce, dès l'année prochaine.

### Donnez-moi des nouvelles données

CULTURE

*R&D CD* est une nouvelle collection de données sur disk compact. Le premier volume contient 79 objets totalement inédits pour *Lightwave* (produits par Gateway productions), 500 fontes (Postscript, Compugraphic) pour *Workbench 2* et 3, une bibliothèque de livres de 18 auteurs aussi réputés que Kipling, Bram Stoker, Oscar Wilde, des images sur les trains, des textures 24 bits et une quantité d'images sur des sujets variés (GIF, JPEG). Le deuxième renferme des images de fond (24 bits), une collection d'images de la NASA, 72 textures (marbre, papier, briques, pierre, tuile), et encore bien des surprises.

### T'es compat ?

ILUX & COCO

Voici un petit point sur les logiciels CD-32 compatibles avec l'*Overdrive CD*. Que ceux qui en découvrent de nouveaux nous écrivent ! *Arcade pool*, *Reavers*, *Brutal sports football*, *Bubba n' stix*, *Bubble 'n' squeak*, *Castles II*, *Chambers of shaolin*, *Chaos engine*, *Deep core*, *D-Generation*, *Donk*, *Fire & ice*, *Fly harder*, *Fury of the furies*, *Guardian*, *Gunship 2000*, *Heimdal II*, *Humans I + II*, *International karaté*, *James Pond II*, *John Barnes football*, *Labyrinth of time*, *Legacy of vorasil*, *Lemmings*, *Liberation*, *Mean arenas*, *Microcosm*, *Morph*, *Naughty ones*, *Nick Faldo's golf*, *Pinkal fantasies*, *Seek and destroy*, *Sensible soccer international*, *Seven gates of Jambala*, *Sleepwalker*, *Striker*, *Summer olympix*, *Super frog*, *Super methane bros*, *Surf n'inja's*, *Total corner*, *Trolls*, *Ufo enemy unknown*, *Ultimate billy blows*, *Wholes voyage*, *Zock*, *Zool II*.

### Interplay, bien joué !

SI LE DÉVELOPPEMENT

Comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, ceux qui trouvent que la logithèque CD-32 n'est pas assez fournie peuvent à loisir décider de développer leurs propres titres sur CD, d'autant plus qu'Interplay revole à la baisse le prix de son kit de développement (seulement 750 £ au lieu de 995). Les développeurs Amiga n'ont plus aucune excuse, l'édition de titres CD-32 étant aujourd'hui très facile, il ne reste plus pour eux, qu'à nous mitonner quelques produits spectaculaires pour l'année prochaine.

**NOUVEAUX PRIX !**

# OVERDRIVE +

**Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200**

L'Overdrive+ est un boîtier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Compatible avec la norme standard de disques durs IDE

ainsi qu'avec la nouvelle norme Enhanced IDE, l'Overdrive+ permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci, se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive+ 250 Mo	1 790 F
Overdrive+ 340 Mo	1 990 F
Overdrive+ 420 Mo	2 190 F
Overdrive+ 560 Mo	2 490 F

Disque dur: format, format et interface avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bézier Production 1

# FBI

**TEL : (1) 60 13 12 23**

99, rue d'Amblainvilliers  
91370 VERRIERES-LE-BUISSON  
du lundi au vendredi  
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00  
Vente par correspondance uniquement

## OVERDRIVE Combo

Overdrive équipe d'un connecteur externe pour lecteur de CD-ROM. Overdrive-CD. Comme l'Overdrive+, il est également compatible avec la nouvelle norme Enhanced IDE et permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Il permet l'utilisation simultanée d'un disque dur et d'un CD-ROM sur l'unique port PCMCIA de l'AMIGA.

Overdrive Combo 270 Mo, équipé d'un disque dur EIDE Western Digital ..... 2 190 F

CD Extension : extension lecteur CD-ROM pour Overdrive Combo ..... 1 490 F

Mise à jour Overdrive en Overdrive Combo nous consulter

**NOUVEAU PRIX !**

## OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

avec  
**Emulation complète de la CD32**  
**Logiciels pour CD Audio et CD Photo**

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense bibliothèque existante sur ce support, la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes, du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec son emboîtement logiciel et un CD de Domaine Public de la collection AmigaBox. Arrivé ou autre selon arrivage ..... 1 890 F

CD Extension pour Overdrive Combo : lecteur de CD-ROM pour contrôleur de disque dur Overdrive Combo ..... 1 490 F  
Mise à jour d'un lecteur de CD-ROM Overdrive-CD pour le connecter à un Overdrive Combo nous consulter

**PROMO !**

## Digitalizers ROMBO

Vidi (12) : digitaliser vidéo PAL ou VC Compatible AGA, Multi-Mécanisme pour tout modèle d'AMIGA.

PROMO Vidi (12) ..... 690 F

Vidi (12) & (24) RT : digitaliser 12 ou 24 bits Temps Réel à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou VC. Compatible tout AMIGA

PROMO Vidi (12) RT ..... 1 190 F

PROMO Vidi (24) RT ..... 1 990 F

Megamix-Master : digitaliser audio stéréo ..... 350 F

## AMIGA 4000

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 KHz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 KHz minimum), compatible Picasso II. SUPER PROMO ..... 1 190 F

SIMM 4 Mo 32 bits ..... 990 F

Disques durs IDE 3,5"

IDE 3,5" 250 Mo ..... 1 490 F

IDE 3,5" 340 Mo ..... 1 690 F

IDE 3,5" 420 Mo ..... 1 890 F

IDE 3,5" 560 Mo ..... 2 190 F

## AMIGA 1200

Lecteur interne 880 Ko A500 ..... 390 F

Lecteur externe 880 Ko tout AMIGA ..... 340 F

Câble péritel pour AMIGA ..... 90 F

Nappe de disque dur IDE 2,5" x 2,5" ..... 90 F

Nappe de disque dur IDE 2,5" x 3,5" ..... 90 F

Livre "Comprendre à bien exploiter son AMIGA" avec 2 disquettes, pour WB jusqu'à 3.0 et 3.1 ..... 250 F

**NOUVEAU !**

## ATURBO 1228

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola 68020 cadencé à 28 Mhz - horloge sauvegardée temps réel - support PLLC pour coprocesseur arithmétique 68881-2 de 14 à 40 Mhz - extension mémoire par barrette SIMM 32 bits jusqu'à 8 Mo de FAST RAM 32 bits.

ATURBO 1228 à partir de ..... 990 F

ATURBO 1228 à 8 Mo ..... 1 890 F

Option coprocesseur 68882 ..... 650 F

## AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur PLLC pour 68881/68882 et 4 Mo de RAM ..... 1 490 F  
2 Mo interne pour A500, ext. à 4 Mo ..... 990 F  
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM ..... 790 F

**DISPO !**

## SWITCH-ITT 1200

ALVIRA 1.3 : sélecteur de ROM électronique 1 3/3 1 pour AMIGA 500/1200. Passe du Kickstart 3.0 d'origine au 1.3 pour permettre à tous vos anciens jeux de fonctionner sur votre AMIGA 1200. Livré avec ROM 1.3 ..... 490 F

## SWITCH-ITT 500/2000

Sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Kickstart 1.3 à 2.0 ou inversement simplement à l'aide du bouton gauche de la souris en insérant votre AMIGA. Manuel en français et schéma fourni.

Switch-ITT (sans ROM) ..... 200 F

ROM 1.3 ..... 170 F

ROM 2.04 ..... 180 F

## Composants

Gary 5718, CIA 8520 ..... 160 F  
Nappe B304 ..... 250 F  
Densité B302 ..... 220 F

**NOUVEAU !**

## OVERDRIVE "Z"

L'Overdrive "Z" est la version pour bus Zero, Amiga 2000, 3000 et 4000 des périphériques pour Amiga. Grâce à ses deux connecteurs Enhanced IDE, il permet la connexion simultanée d'un lecteur de CD-ROM IDE/ATAPI et de disques durs Enhanced IDE. L'Overdrive "Z" peut être équipé de lecteurs de CD-ROM double, triple ou quadruple vitesse et de disques durs EIDE comme l'Overdrive+. Livré avec son environnement logiciel pour CD-ROM : installation, logiciel CDDA pour les CD Audio, Carroussel pour les PhotoCD et émulation CD32. Comme l'Overdrive-CD, l'Overdrive "Z" est compatible ISO 9660, il lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec un CD-ROM double vitesse 300 Ko/s ..... 1 990 F  
Livré avec un CD-ROM triple vitesse 450 Ko/s ..... 2 990 F

## les meilleurs CD-ROM

Gold Fish (toute la collection de Fred Fish : toutes les disquettes de 1 à 1000 sur 2 CD) ..... 240 F  
Frozen Fish ..... 190 F  
Fresh Fish (toutes les nouveautés de Fred Fish sur 2 CD - 240 F)  
CD CAM, la fameuse collection DP du Club Amiga Montreuil sur 2 CD ..... 240 F  
Almathera CDDP Vol. 1, 2, 3 et 4 ..... 190 F  
Lock'N'Load, des centaines de jeux DP et Shareware pour CD32 ou Amiga-CD ..... 190 F  
Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 ..... 190 F  
Multimedia Tool Kit ..... 110 F  
Aminet 3 ..... 90 F  
Aminet 4 ..... 90 F  
Imagine CD, pour tous les fans d'Imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA ..... 390 F  
Gratix CD 1 & 2, CD 100% graphisme ..... 140 F  
Euroscene 1, des milliers de dessins ..... 140 F  
Emerald Mine : 10000 niveaux de ce jeu extraordinaire ..... 140 F  
Sexual Fantasies (interdit -18 ans) ..... 290 F  
Tous les autres CD de Phoenix DP nous consulter

## TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'impression indispensable !  
Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Élimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc., des cartes multi-IO. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou d'impression automatique de posters. Multi-tâches. PC entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus et Stylus Color, HP Deskjet 500-1200C, HP LaserJet IV. TURBOPRINT Professional 3.0 ..... 490 F  
Mises à jour pour TURBOprint nous consulter

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23**

NOM	PRENOM	DESIGNATION	OTE	MONTANT
ADRESSE				
CODE POSTAL	VILLE			
TELEPHONE DOMICILE	DATE	SIGNATURE	AD 01/95	
TELEPHONE BUREAU			<input type="checkbox"/> Règlement à la commande par chèque <input type="checkbox"/> Règlement en contre-remboursement	Frais de port TOTAL

Prix TTC valables à partir du 10 décembre 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de réexpédition et/ou de non-rendement. Êtres par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 50 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais de livraison des ordinateurs, des moniteurs et des coûts de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous recevrez un article qui n'est pas présent dans cette publication. \* Contactez-nous !

# Rise of the robots

**A grand renfort de publicité à la télévision et dans les différents magazines informatiques, ce soft était très attendu de tous, et devait incarner LE jeu de combat toutes machines confondues. Nous l'avons eu entre nos mains (expertes), qu'en est-il vraiment ?**

**R**ise of the robots rappelle énormément le phénomène Microcosm. Il est pourvu de graphismes somptueux, mais hélas desservi par une jouabilité qui le rend inintéressant et limité. Microcosm avait au moins le mérite d'innover et d'exploiter le support CD. Rise, n'est ni plus ni moins qu'un *Body blows galactic* avec des graphismes en images de synthèse, certes, mais sans jouabilité.

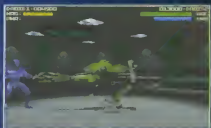
Il semblerait qu'instinct, l'équipe de développement de Mirage, ait voulu jeter de la poudre aux yeux... c'est dommage, surtout lorsqu'on connaît ladite maison d'édition, "responsable" notamment de la série des *Midwinter* et d'*Ashes of empire*. Et pourtant, tout s'annonçait plutôt bien...

Visez un peu la teneur du scénario : dans un futur lointain, la vie des êtres humains est dominée par l'électronique.

Electrocorp est le nom de l'usine qui fabrique les droïdes destinés aux tâches industrielles et ménagères.

Cette dernière est dirigée par un Super cyborg répondant au nom

de Supervisor. Malheureusement, un Eco-virus a contaminé ce méga robot le rendant complètement mégalomane.



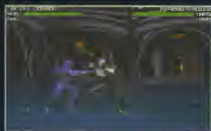
*Si Asimov voyait cela !*

Vous incarnez le rôle d'un cyborg de la série Eco 35 et allez devoir investir Electrocorp en affrontant les droïdes qui se mettront au travers de votre route, pour finalement détruire le Supervisor. Vous combattrez à tour de rôle le droïde Chargeur, le Constructeur, les Crushers, le droïde Militaire, etc. Chacun possède des



Depuis quand apprend-t-on





des ennemis était à la hauteur des graphismes. Très souvent, un même coup vous permettra de venir à bout de plusieurs combattants ce qui est vraiment dommage. Chaque robot dispose de neuf attaques plus deux coups spéciaux activables au joystick ou à l'aide du clavier. La puissance de chaque coup est calculée par une



Les graphismes en mettent vraiment plein la vue.

qualités et des défauts qu'il vous faudra connaître afin de les battre. Pour exemple, le Constructeur est doté d'une force destructrice impressionnante mais, son principal défaut est la lenteur. Si vous l'attaquez à coups de pieds volants, vous aurez raison de lui (même en mode hard !). Tout ceci aurait pu être partiel si l'intelligence

barre d'énergie verte. Grâce à ce système, vous serez capable de calculer le moment opportun afin que votre assaut soit le plus meurtrier possible.



Les robots de l'ombre.

Rise of the robots offre la possibilité de jouer à deux, même en mode versus (le même combattant pour les deux joueurs). On peut ajouter que l'intrigue est d'une beauté splendide. À réserver uniquement aux mordus du genre. A.C.



Voici le robot démenageur.



le karaté aux robots ?

GRAPHISME	17
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	13
SON	12
DURÉE DE VIE	10
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	11
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	09

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : français

Disponible : Amiga AGA, Pc, Snas

70%

# Marvin marvellous adventure

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

**E**n 1990, Florian Saucer, étudiant allemand en informatique, tapait les premières lignes de code de Marvin pour l'Amiga. Intégré quelques temps plus tard à l'équipe allemande Infernal byte (*Nebulus II, Master blazer...*), Florian a repris le développement du jeu exclusivement sur CD-32 sous l'impulsion de 21st century jusque-là spécialisé dans les flippers (*Pinball dreams, Pinball illusions* et bientôt *Pinball fantasies*). Marvin est un jeu de plates-formes inspiré directement des classiques sur consoles japonaises. Marvin se serait d'ailleurs appelé Mario, s'il avait pu naître au Portugal. Au lieu de cela, Marvin est un petit américain modèle livreur de pizzas. Pour une raison qui nous échappe (vague délire scénarique autour d'un savant au faisant piquer sa machine infernale par un monstre psychopathe), il doit parcourir 90 niveaux dans 5 mondes différents. Les principes du jeu sont

connus : le personnage peut courir, sauter, tuer ses adversaires en leur rebondissant dessus et affronter un boss de fin de niveau. Il doit en outre



Et oui ! Marvin grimpe aux arbres.

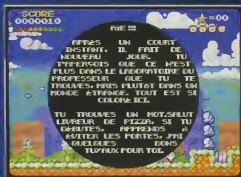
ramasser le maximum d'objets et de bonus, il peut cogner de la tête les briques des plates-formes pour faire apparaître des bonus, descendre dans des puits pour accéder à des niveaux cachés. À côté de ces éléments incontournables du style "plates-formes", le jeu dispose de variations originales et de qualité :

la musique CD bien entendu, mais également l'étendue des niveaux et les mouvements réalisables par Marvin. Celui-ci peut se baisser pour ramper, donner des coups de pieds pour pousser des objets, faire un saut périlleux lorsqu'il est dans les airs afin de s'élever encore plus haut, agripper les rebords des plates-formes (à la *Flashback*), escalader certains murs comme Zool ou

encore lancer des pommes sur ses adversaires. Attention, il ne s'agit pas

que de réflexes, il faudra faire preuve de jugeote. Pour les débutants dans ce domaine, Marvin dispose d'une petite originalité fort bien pensée. Dans les premiers niveaux, des bonus "help" jonchent le sol. Il suffit de les attraper pour voir à l'écran (et en bon français s'il vous plaît) des indices concernant la résolution du niveau ainsi que des indications sur l'utilisation de toutes les capacités physiques de Marvin. Que dire d'autre ? Sinon que Marvin est un jeu très coloré (256 couleurs pour être exact) avec six niveaux de scrollings et un nombre impressionnant de sprites à l'écran. Assurément l'un des meilleurs jeux de plates-formes pour la CD-32.

W.S.



Les bulles d'aide donnent de sages conseils.



Un bon petit jeu de plates-formes bien coloré.

GRAPHISME	16
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de Joueurs : 1

Langue : français

Disponible : -

88%



# Roadkill

Version française, 1998



Préparez-vous à de la casse.

**A**cid est spécialisé dans les courses de voitures. Après le talentueux *Skidmarks* dont la version CD-32 ne devrait pas tarder (avec 8 voitures au lieu de 4), Acid présente *Roadkill* développé par leurs compatriotes néo-zélandais, Vision software. Créateur de démos, de jeux du DP et de jeux du commerce, le groupe Vision signe là l'un de ses titres majeurs. La séquence d'introduction de *Roadkill* est un véritable crochet du droit pour les âmes sensibles. Entièrement modélisée en 3D, elle met en scène une course de voiture ultra violente : carambolages, explosions et même mort en direct d'un pilote qui se fait faucher par un bolide... Le tout sur une musique hard délirante. Seul reproche, on aurait aimé que tout cela s'anime en plein écran et pas seulement sur un petit tiers. Le principe du jeu : une sorte d'amalgame de *Nitro*, *Spy hunter* et *Micro machines* avec une originalité de taille, la sauvagerie de l'action ! Bref, *Roadkill* est à la course de F1 ce

que *Rollerball* est au hockey : une version sanglante. D'entrée de jeu, vous avez droit à plusieurs options : tour d'essai avant chaque course, niveau de difficulté, nombre de tours de pistes à réaliser, boîte de vitesse manuelle ou automatique, contrôle au joystick ou au joystick. Vous avez ensuite le choix entre six voitures. La visualisation de la piste se fait du dessus. Perchée dans l'espace, elle est jalonnée de bâtiments néo-futuristes et de tribunes martiennes. L'option "tour d'essai" vous permet d'effectuer un tour de chauffe et d'en repérer les



Quelques petits missiles...

principales caractéristiques : virages serrés, zones de bonus (à celles à éviter, raccourcis, tremplins ou stands de réparation. Lorsque vous vous élanchez, un seul objectif : finir dans les trois premiers de la course et éliminer le maximum de vos huit adversaires. Pour cela deux solutions, les projeter dans les murs de la piste ou les faire exploser à coup de missiles. N'oubliez pas de gérer votre armure, chaque choc fait chuter vos points de vie. Pour survivre, il vous faudra ramasser



L'intro est plutôt musclée !

le maximum de bonus sur la piste (accélérateur, stabilisateur, armure, armure réfléchissante, roquettes, missiles, argent, réparation...) et éviter les pièges du circuit (pieux géants, mines, rayons lasers...). La jouabilité est excellente et vous vous prendrez à jubiler en faisant exploser votre direct poursuivant ou en écrasant les mécaniciens qui se tiennent sur le bord de la piste. Tout cela sent le déjà vu me direz-vous ? C'est vrai, mais l'intérêt y est, tout comme la réalisation. Un reproche cependant, pourquoi ne peut-on pas jouer à deux ? W.S.



Sur la route, tout est permis.

GRAPHISME	16
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	13
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

Bientôt sur : Amiga

86%



Chacune des voitures a ses particularités.



The end !



# 3615 DPSH

## Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

### Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

## 3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le  
3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.



### LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS  
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO  
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE  
TOUS LES SERVICES FNAC

**LE MONDE DE L'AMIGA**  
Des vendeurs spécialisés,  
le Rendez-Vous des passionnés,  
toutes les nouveautés en français.

### LE FORUM INNOVATIONS

Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes  
vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous  
les types de produits présents à la Fnac Micro.

Le programme est disponible à l'accueil du magasin  
et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris  
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79  
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h  
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange



# Amiga desktop video

ALMATHERA

L'Amiga desktop video est un CD de référence pour tous ceux qui utilisent leur Amiga de manière professionnelle. Il n'est pas directement exploitable par une CD-32, mais peut être exploré via le boîtier SX1, un câble S-net ou Par-net ou encore grâce à l'Overdrive CD. L'Adv comprend des centaines de textures et d'images au format Jpeg et IFF overscan, idéal pour l'habillage vidéo ou encore pour une utilisation avec le Video creator d'Almathera (voir

notre test dans Dream n°7). Plus de 200 fontes de couleurs anti-aliasées (sans crênelures) dans différentes tailles sont fournies pour le titrage vidéo (certaines vont même jusqu'à 200 pixels). Pour les fanatiques de 3D, 150 objets pour chacun des principaux formats de logiciels 3D Amiga sont disponibles (Lightwave, Sculpt, Imagine) du coquet à la locomotive à vapeur. Enfin, une série de clip-arts de qualité vidéo sont fournis. Pour

gérer tout cela, Almathera a eu la bonne idée d'ajouter sur le CD un ensemble d'utilitaires DP dans des domaines variés : gestion de fichiers (Dirwork), génération de fractales (Mand2000, Turbo mandel...), 3D (POV, Freeform...), genlocking, imagerie (Minimorph, image-studio...) et titrage. Un excellent CD que l'on appréciera surtout pour la variété des fontes et des fonds originaux. W.S.



L'Amiga desktop video vous propose une multitude de fonds, d'images et de polices de caractères.

# Cam CD

ALMATHERA

Connaissez-vous les disquettes Cam ? Créées par le Club Amiga de Montréal, ces disquettes bourrées de contributions du domaine public ont réussi à supplanter au fil du temps les disquettes du

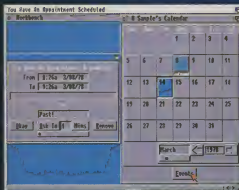
dieu Fred Fish. La force de cette collection franco-canadienne ? Toutes les disquettes sont compressées et classées par thème. Le Cam CD édité par Almathera est en fait composé de deux compacts contenant plus de 950 disquettes. Ces CD ne sont pas bootables et donc non exploitables directement à partir de la CD-32. Ils sont donc réservés à ceux qui possèdent le SX1, un câble de communication Amiga-CD-32 ou encore un Amiga avec lecteur CD. Chaque CD dispose d'un répertoire contenant les disquettes (1 à 649 pour le premier, 650 à 962 pour le second) et d'une base de données classant par thème (3D, communication, domestique, éducation, émulation, fontes, jeux, utilitaires graphiques, hardware, icônes, images, utilitaires divers, pro-

grammation et traitement de textes). Ajoutez à cela trois utilitaires incontournables : Dirwork pour la copie de fichiers, Superduper pour la copie de



Deltrack.

disquettes et l'ho pour le décompactage des fichiers. Car chaque disquette Cam est compactée en Uha. Un véritable tour de force quand on réalise que ces CD représentent plus d'un gigaoctet de DP compacté ! Absolument recommandé à tout le monde. Un minimum de connaissance du système pour le décompactage est cependant conseillé. W.S.



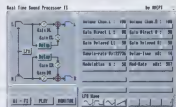
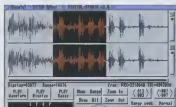
Sheduller.

# Home Music Kit

Home Music Kit, le Best Seller des digitaliseur Audio. Jamais auparavant votre Amiga n'aura reproduit une telle qualité sonore. Très simple à utiliser; aucune notion de solfège n'est nécessaire.

## Le Kit Complet inclus :

- Digitaliseur Electronique Stéréo  
Volume Digital, Filtre Programmable, 900 KHz., Compatible Logiciel
- Le logiciel Digital Studio  
Enregistrement Digital, Edition, Mixage, Instruments de musique
- Le logiciel Real-Time Sound Processor II  
Le premier qui offre plus de 32 effets spéciaux en temps réel, Karaoke
- Manuel en français



Pour ses lecteurs, Dream en collaboration avec Adept Development propose le Home Music Kit complet au prix exceptionnel de **229.--**

Avec seulement **60.--** en plus Deluxe Midi IV Interface Midi Pro

**ADEPT**  
DEVELOPMENT

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

**DREAM**  
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

### B o n d e C o m m a n d e

Je souhaite profiter de l'offre spéciale Dream, je renvoie ce bon de commande ainsi que mon règlement à

**POSSE PRESS**

21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Code Postal \_\_\_\_\_

☐ Je commande le Home Music Kit seulement pour 229.-- + 60.-- de frais de port

☐ Je commande le Home Music Kit + Midi pour 289.-- + 60.-- de frais de port

Je souhaite payer par

☐ Chèque ☐ CCP

Libellé à l'ordre de Posse Press

# KICK OFF 3 EUROPEAN Challenge

Retrouvez les 24 meilleures équipes internationales et 96 club européens ! Jouez avec les plus grandes stars du football : vous aurez besoin des meilleurs joueurs mondiaux pour gagner l'une des 12 Leagues et Coupes, et pourquoi pas la Coupe du Monde !

## Graphismes époustoufflants :

Animations d'une étonnante fluidité... Un jeu très vivant grâce aux 1500 sprites détaillés (arbitres, juges de touches, entraîneurs et bien d'autres !)... Plusieurs sortes de terrains (boueux, sec...).

## Qualité sonore étonnante :

Le bruit de la foule et les chants des supporters vous plongent dans la folle ambiance d'un grand match !

## Jouabilité exemplaire :

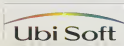
16 possibilités d'actions par joueur. Admirez la puissance de course de l'arrière, la précision des passes du meneur de jeu et le jeu dévastateur de l'ailier... comme si vous y étiez ! Jouez à un rythme infernal dans une ambiance détonnante !

## Caractéristiques :

- Mode entraînement.
- Écoutez les conversations des joueurs et analysez le match.
- Éditez les noms des joueurs.
- Jouez avec les plus grandes stars du football mondial.
- Sauvegardez vos meilleurs tirs et préparez-vous pour le concours du Meilleur But.
- Des options de contrôle et de vitesse de jeu qui feront le bonheur des novices comme des pros.
- Une grande facilité de contrôle grâce au joystick 4 boutons (optionnel).

Disponible sur PC 3.5, PC CD-ROM, Amiga 500/600, Amiga 1200 et CD-32.  
VERSION FRANÇAISE

UBI SOFT 28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil Cedex



© 1994 Anco Games



# C'est foot !



Présenté au

## SUPERGAMES

4e Salon International  
de la High-Tech de Loisirs

## Jouez et gagnez

le top pour vos micros,  
DES LECTEURS CD ROM  
DES PACKS MULTIMÉDIA  
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG



Lecteur CD-ROM  
double vitesse



TELEPHONEZ VITE AU

# 36 68 22 24

2019 par minute

Jeu sans obligation d'achat.



### **Real time sound processor II lite (1.3 +)**

*Version light du logiciel d'effets sonores d'Adept.*

### **Lemmings démo 94 (3.0 +)**

*Quatre niveaux inédits du hit de Psygnosis*

### **GFXLab (3.0 +)**

*Logiciel d'effets spéciaux graphiques  
de qualité commerciale.*

### **VClock (1.3 +)**

*Pour être toujours à l'heure.*

### **Star buster (1.3 +)**

*Un casse-briques grandiose !*

*Pour tous les Amiga, 1 Mo !*

